

LAB- Ammattikorkeakoulu
Sosiaali- ja terveysala Lappeenranta
Sosionomi

Janette Eronen ja Karita Nakari

Taipalsaari DreamLans – Nuorten osallistaminen tapahtumatuotantoon

Tiivistelmä

Janette Eronen ja Karita Nakari

Taipalsaari DreamLans – Nuorten osallistaminen tapahtumatuotantoon, 36 sivua, 8 liitettä

LAB ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveysala Lappeenranta

Sosionomi

Sosionomi

Opinnäytetyö 2020

Ohjaajat: lehtori Ulla Huhtalo, LAB ammattikorkeakoulu, Nuorisotyöntekijä

Saara Lampinen, Taipalsaaren nuorisopalvelut

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli LAN-tapahtuman suunnittelu, organisointi ja järjestäminen. Opinnäytetyö tehtiin Taipalsaaren kunnan nuorisopalveluille. Tavoitteena oli osallistaa nuoria koko tuotantoprosessin ajan.

Opinnäytetyö oli kehittämistehtävä. Opinnäytetyön teoriaosassa kuvattiin, mitä on nuorisotyö, osallisuus ja e-urheilu sekä lanit. Lisäksi kuvattiin pienen kunnan mahdollisuuksia ja haasteita nuorisotyössä. Tapahtuman ideoinnin sekä suunnittelun ja nuorten osallistamisen menetelmänä käytettiin workshop- eli työpajatoimintaa. Osallistava työpajatoiminta pohjautuu aiheeseen liittyvään kirjallisuuteen ja aineistoihin. LAN-tapahtuman suunnittelun arvioinnissa käytimme nuorisoryhmän havainnointia, yhteistyökumppaneiden sähköpostihaastatteluja sekä nuorille teetettyä kyselyä.

Projektissa käytettyjen tiedonkeruumenetelmien perusteella nuorten kokema osallisuus sekä heidän osallistamisensa toteutui suunnitellulla tavalla. Nuorisoryhmä sitoutui projektiin ja nuoret olivat osaltaan aktiivisia toimijoita. Tapahtuman suunnitteluprosessi onnistui, vaikka itse tapahtuma jouduttiin perumaan COVID-19 viruksen vuoksi määrätyn poikkeustilan takia. LAN-tapahtumat soveltuvat kuitenkin erinomaisesti osaksi nuorisotyötä. Nuorille tärkeä asia, kuten pelaaminen, toimii hyvänä motivaattorina oppia uutta, esimerkiksi tapahtumien järjestämistä. Opinnäytetyön jatkotutkimus voisi olla suunnitellun LAN-tapahtuman toteuttaminen ja sen arviointi.

Asiasanat: nuorisotyö, osallisuus, osallistaminen, e-urheilu, LAN-tapahtuma

Abstract

Janette Eronen and Karita Nakari

Taipalsaari DreamLans – Involving youth in event organization, 36 pages, 8 appendices

LAB University of Applied Sciences

Health Care and Social Services, Lappeenranta

Degree Programme in Social Services

Bachelor of Social Services

Bachelor's Thesis 2020

Instructors: Senior Lecturer Ulla Huhtalo, LAB University of Applied Sciences, youth worker Saara Lampinen, Taipalsaari youth work

The purpose of the thesis was to plan, organize and organize a LAN event. The thesis was done for the youth services of Taipalsaari municipality. The aim was to involve young people throughout the production process.

The thesis was a development task. The theoretical part of the thesis described what is youth work is, inclusion and e-sports as well as a LAN-event. The opportunities and challenges of a small municipality in youth work were also described. Workshop activities were used as a method of ideation and planning of the event and the involvement of young people. Participatory workshop activities are based on related literature and materials. To evaluate the planning of the LAN event, methods such as youth group observation, e-mail interviews with partners, and a survey of young people were used.

Based on the data collection methods used in the project, the involvement experienced by the young people and their inclusion took place as planned. The youth group committed to the project and the young people were active participants. The event planning process was successful, although the event itself had to be cancelled due to the COVID-19 virus. However, LAN events are an excellent part of youth work. An important thing for young people, such as playing, serves as a good motivator to learn something new, such as organizing events. Future research might consider the implementation of the planned LAN-event and its evaluation.

Keywords: youth work, involvement, inclusion, e-sports, LAN-event

Sisällys

1	Johdanto	5
2	Nuorisotyö	6
2.1	Nuorisotyö pienissä kunnissa	8
2.2	Nuorisotyö Taipalsaaren kunnassa	9
3	Osallisuus ja osallistaminen	9
4	E-urheilu	12
4.1	Lanit	13
4.2	LAN-tapahtuman järjestäminen	14
5	Suunnitelma	14
5.1	Kuvaus yhteistyökumppanista ja kohderyhmästä	14
5.2	Tarkoitus ja tavoitteet	15
5.3	Aineistonkeruumenetelmät	16
5.4	Osallistamisen menetelmät	17
6	Toteutus ja käytännön työ	18
6.1	Yhteenveto tapaamisista	20
7	Toteutuksen arviointi	24
7.1	Osallisuuden toteutuminen	24
7.2	Nuorten sitoutuneisuus	26
7.3	Suunnitteluprosessi	27
7.4	LAN-tapahtumat nuorisotyössä	29
8	Pohdinta	29
8.1	Tulosten analysointi	30
8.2	Eettisyys ja luotettavuus	32
8.3	Jatkotutkimusaiheet	32

Liitteet

- Liite 1 Kysely suunnitteluryhmälle
- Liite 2 Sähköpostihaastattelut yhteistyökumppaneille
- Liite 3 Saatekirje
- Liite 4 Nuoren huoltajat – hankehakemussuostumuslomake
- Liite 5 Retkilupa
- Liite 6 Tapahtuman ilmoittautumislomake
- Liite 7 Länsi-Saimaan sanomat 27.02.2020
- Liite 8 Diplomi nuorille

1 Johdanto

Pelaajabarometrin (2018) mukaan suomalaisista 97,8 % pelaa, kun huomioidaan kaikki erilaiset pelimuodot ja satunnainen pelaaminen. Mobiilipelaaminen, tietokonepelaaminen ja konsolivideopelaaminen ovat suosituimpia pelimuotoja. (Kinnunen ym. 2018, 2 - 4.) Pelaaminen koskettaa lähes jokaisen nuoren ja aikuisen suomalaisen elämää.

LAN-tapahtumien järjestäminen yleistyy jatkuvasti nuorisotyössä. Nuorten parissa työskentelevien on erityisen tärkeää tiedostaa ja tunnistaa, mitä nuorten maailmassa tapahtuu, kuten tämä ajankohtainen ilmiö. Nuorisopalveluiden mahdollistama LAN-tapahtuma voi saada alkunsa nuorten pienestäkin ideasta, joka liittyy heille mielekkääseen tekemiseen. Nuoret osallistuvat mielellään projekteihin, joissa motivaattorina on esimerkiksi heidän lempipelinsä. (Nuorisotyö pelaa 2014 86 - 90.)

Osallisuudella tarkoitetaan nuoren vaikutusmahdollisuuksia itselle tärkeäksi kokemissa asioissa. Nuorten vaikutusmahdollisuuksia voidaan vahvistaa ottamalla heidät mukaan toimintaan. Erilaisten palveluiden vastaavat tahot voisivatkin ottaa nuoret mukaan suunnittelu-, toteuttamis- ja kehittämistyöhön. Nuoret ovat oman elämänsä ja elämänpiirinsä parhaita asiantuntijoita. (THL.)

Tällä opinnäytetyöllä haluamme kehittää Taipalsaaren kunnan nuorisotyötä käyttämällä e-urheilua ja pelaamista. Opinnäytetyömme tarkoituksena on LAN-tapahtuman suunnittelu, organisointi ja järjestäminen Taipalsaaren kunnan nuorisotyölle. Merkityksellisenä osana opinnäytetyömme kannalta on toteuttaa kaikki edellä mainittu nuoria osallistaen. Nuorien osallistamisella tarkoitetaan heidän mukaan ottamista vaikuttavaksi osaksi projektia. Opinnäytetyö toteutetaan pienessä kunnassa ja opinnäytetyöprojektin aikana tutustumme pienen kunnan tuomiin etuihin sekä haasteisiin.

2 Nuorisotyö

Lainsäädännön näkökulmasta tarkasteltuna nuorisotyöllä on vahva perusta Suomessa. Pohjana on YK:n lapsen oikeuksien sopimus, joka velvoittaa sopimusvaltioita muuttamaan lakinsa ja toimintansa sopimusta vastaaviksi. Lasten oikeuksien sopimus on valtioita sitova ihmisoikeussopimus. (Unicef.)

Suomen perustuslaki määrittää sivistyksellisistä oikeuksista. Perustuslain mukaan julkisen vallan on turvattava perusoikeudet. Kansalaisille on säädetty oikeuksia, jotka perustuslaissa on esitetty perusoikeuksina. Perustuslain yleisperusteluissa ei ole mainittu erikseen nuorisotyötä. On silti selvää, että nuorisotyö on osa kansalaisille säädettyä sivistyksellistä perusoikeutta. (Kuntaliitto 2017.)

Kuntalain (410/2015) mukaan kunnilla on vastuu monen eri palvelun järjestämisestä kaikille kuntalaisille. Nuorisotyö on yksi näistä palveluista. Nuorisotyö on useasti yhteydessä nuorten harrastustoimintaan, osallistumiseen sekä hyvinvointiin. Kunnan tarjoamat palvelut ovat kaikkien kuntalaisten saatavilla, mikä vaikuttaa yhteiskunnan hyvinvointiin. (Kuntaliitto 2017.)

Nuorisolaissa (1285/2016) säädetään *nuorisotyön ja –toiminnan edistämisestä ja nuorisopolitiikasta sekä niihin liittyvistä valtiohallinnon ja kunnan vastuusta ja yhteistyöstä sekä valtionrahoituksesta.*

Nuorisolain (1285/2016) lain tavoitteet:

- 1) edistää nuorten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia sekä kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa;*
- 2) tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä, yhteisöllisyyttä sekä niihin liittyvää tietojen ja taitojen oppimista;*
- 3) tukea nuorten harrastamista ja toimintaa kansalaisyhteiskunnassa;*
- 4) edistää nuorten yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa sekä oikeuksien toteutumista; sekä*
- 5) parantaa nuorten kasvu- ja elinoloja.*

Nuorisotyön ja -politiikan avulla valtio ja kunnat pyrkivät parantamaan nuorten elinaloja sekä mahdollistamaan nuorten kansalaistoimintaa. Nuorisotyötä on nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukeminen yhteiskunnassa. (Opetus ja kulttuuriministeriö a.) Kunnan tehtäviin kuuluu nuorisotyö ja -politiikka, jolloin kunnan tulee mahdollistaa palvelut ja tilat nuorisotyölle sekä toiminnalle (Kuntaliitto 2019a).

Nuorisotyötä toteutetaan yhteistyössä monien tahojen kanssa, esimerkiksi valtion, kunnan, seurakuntien, nuorisoalan ja nuorten järjestöjen kanssa (Ammattinetti). Monialaiset yhteistyöryhmät varmistavat palveluiden suunnittelun, yhteensovittamisen ja tietopohjan (Opetus ja kulttuuriministeriö b). Nuoret itse voivat vastata myös nuorisotoiminnasta. Nuorisotyön kohderyhmä on alle 29-vuotiaat. Yhteiskunnan tehtävänä on tukea nuorten tervettä kasvua ja kehitystä sekä tukea lapsiperheitä kasvatustehtävässään. Nuorisotyön on tarkoitus toimia korjaavana sekä ennaltaehkäisevänä tukena. Nuorisotyötä on muun muassa nuorisotilojen toiminta, harrastuskerhojen, leirien ja erilaisten työpajojen järjestäminen sekä erityisnuorisotyö. (Ammattinetti.)

Kenttätöitä nuorten kanssa tekevät kuntien, seurakuntien ja järjestöjen eri nuorisotyöntekijät. Heidän työnsä kasvatuksellinen ohjaus toteutuu toiminnassa, yhdessä olossa nuorten kanssa, sekä neuvonnassa. (Ammattinetti.) Nuorisotyön tehtäviin kuuluu tukea nuorten suhteita toisiinsa ja luotettaviin aikuisiin. Nuorisotyö ohjaa käyttämään palvelujärjestelmää ja auttaa tutustumaan alueeseen ja omaan lähiympäristöön. Yksi nuorisotyön tärkeä tehtävä on tuoda nuorten ääntä kuuluviin päätöksen teossa ja näin vaikuttaa nuorten olosuhteisiin. (Kiilakoski ym. 61 - 63.)

Sosiaalisen median ja pelimaailman kasvavan suosion myötä on auennut uudehko kenttä tehdä nuorisotyötä. Nuoret viettävät yhä enemmän aikaa älypuhelimillaan ja muilla laitteillaan. Nuorisotutkimuksen (2019) ”Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat” -artikkelissa pohditaan kolmatta tilaa, joka on muodostunut pelimaailman sekä sosiaalisen median tultua osaksi nuorten arkipäiväistä elämää. Kolmannella tilalla tarkoitetaan perinteisesti työn ja kodin ulkopuolella olevan tilan käyttöä, kuten kahvilassa tai harrastuksessa oloa. Nykyisin kolmas tila voidaan käsittää myös olemisena sosiaalisessa mediassa,

virtuaalimaailmassa, jossa on mahdollisuus sosiaaliseen kanssakäymiseen. Kolmas tila voi mahdollistaa ja vahvistaa yhteenkuuluvuuden ja osallisuuden tunnetta. (Kaarakainen & Saikkonen 2019 20 - 23.)

2.1 Nuorisotyö pienissä kunnissa

Suomessa on 310 kuntaa, jotka ovat kooltaan keskimäärin melko pieniä. Vuonna 2019 keskimääräinen kuntakoko oli 17 766 asukasta ja mediaanikoko oli 6 066 asukasta. Puolet kunnista on mediaania pienempiä, jolloin voidaan puhua pienistä kunnista. (Kuntaliitto 2019b.)

Etelä-Suomessa nuorisopalveluja on saatavilla hyvin ja kaikkien sen eri toimintamuotojen saatavuus on koko maan keskimääräistä tilannetta parempi (Patio). Tästä huolimatta Etelä-Suomen nuoret ovat eriarvoisessa asemassa asuinkuntansa mukaan. Suurimmat erot palveluissa ja niiden tarjonnassa ovat pienten kuntien välillä. Osa pienistä kunnista pystyy tarjoamaan enemmän palveluita kuin keskikokoiset kunnat, esimerkiksi tekemällä yhteistyötä muiden kuntien ja toimijoiden kanssa. Etelä-Suomessa nuorisotyötä tehdään perinteisesti nuorisotilojen, tapahtumien ja leiri- sekä retkitoiminnan avulla. Viime vuosien aikana etsivä nuorisotyö sekä nuorisotoiminta muissa kuin perinteisissä nuorisotiloissa on lisääntynyt. (Aluehallintovirasto 2016.)

Etelä-Suomessa pienet kunnat tekevät suppeimmin nuorisotyötä. Tilanteen kohentamiseksi on suositeltu pienten kuntien yhteistyön lisäämistä, mikä laajentaisi palvelutarjontaa. Nuorien tavoittamiseen on hyödynnettävä uusia toimintamuotoja ja -kenttiä. Lisäksi nuoria tulisi ottaa mukaan palveluiden kehittämiseen ja arviointiin entistä enemmän. (Aluehallintovirasto 2016.) Pienissä kunnissa nuorisotyöntekijä osana arkeaan toimii tavoitteellisesti ja esimerkiksi ohjaa, tiedottaa, neuvoa ja avustaa ilman selvää osa-alueiden erottelua. Kun taas suuremmissa kunnissa näihin on erillisiä nuorisopalveluita ja erikoistunutta henkilökuntaa. (Cederlöf 2013, 9.) Pienen kunnan nuorisotyöntekijällä voi siis olla vastuu kaikista toimista. Hänen henkilökohtaisella motivaatiollaan, tieto- ja neuvontapanostuksella on suuri merkitys palvelun laatuun.

2.2 Nuorisotyö Taipalsaaren kunnassa

Taipalsaari on pieni kunta Etelä-Karjalassa ja se on Lappeenrannan naapurikunta. Taipalsaaren väkiluku vuonna 2019 oli 4 715. (Taipalsaari a.) Vuonna 2018 Taipalsaarella 0-28 vuotiaita asukkaita oli 1 274. Lapsia ja nuoria koko kunnan väestöstä oli 27 %. (Suomen nuorisotyön tilastot.)

Taipalsaaren kunnan nuorisotyöllä on monia vahvuuksia. Pienen kunnan myötä kaikki tuntevat toisensa, jolloin esimerkiksi vanhempien on helppo luottaa nuorisotyöntekijöihin. Kun nuorisotyötä tekevä työyhteisö on pieni, voidaan helposti joustaa erilaisissa tilanteissa ja reagoida nopeasti ilman suuren organisaation hierarkiaa. Lisäksi pienen työyhteisön vahvuus on sujuva tiedonkulku. Työtä tehdään paljon yhteistyössä eri toimijoiden kanssa, jotka ovat myös ennestään tuttuja. Taipalsaaren nuorisotalolla on laajat aukioloajat ja nuoristyöntekijät työskentelevät myös koululla nuorten parissa, mikä tukee nuorisotyön saatavuutta. (Lampinen 2019.)

Pienenä kuntana Taipalsaaren nuorisotyöllä on myös muutamia heikkouksia. Työskentely on haavoittuvaa, kun työntekijöiden poissaolojen takia, esimerkiksi sairaspöissaolojen, nuorisotalon aukiolo vaarantuu. Lisäksi työsuhteet ovat määräaikaista, mikä heikentää pitkäjänteistä toiminnan kehittämistä. Määräaikaista työntekijöillä luottamussuhteen luominen nuoriin myös vaikeutuu. Nuorisotyön resurssit ovat pienen kunnan heikkous. Vähäisten resurssien takia eri toimintojen järjestäminen on haasteellista ja sellainen vaatii aina joustoa sekä erityisiä järjestelyjä. (Lampinen 2019.)

3 Osallisuus ja osallistaminen

Osallisuudella tarkoitetaan nuoren vaikutusmahdollisuutta hänelle itselleen tärkeissä asioissa ja toimintamahdollisuuksissa. Nuorten elämän parhaita asiantuntijoita ovat he itse. (THL.) Osallisuuden avulla nuori saa kosketuksen muista oikeuksistaan ja niiden kautta tasa-arvoon yhteiskunnassa ja sosiaaliseen oikeudenmukaisuuteen. Konkreettisten vaikuttamismahdollisuuksien lisäksi, kuten mahdollisuudella muuttaa yhteiskuntaa, nuoren subjektiivinen kokemus osalli-

suudesta on olennainen. Kokeeko hän tulleen kuulluksi, kohdatuksi ja ymmärretyksi. (Hipp, 2018, 11.) Osallisuutta ei kuitenkaan takaa pelkästään nuoren tunne kuulluksi tulemisesta. Tarvitaan myös osallisuuden mahdollistava yhteisö. Yhteisössä tai ryhmässä on oltava sellainen tilanne, joka mahdollistaa osallisen toiminnan. (Mönttinen 2011, 31.)

Yhteiskunnallisissa keskusteluissa on korostunut eri ryhmien osallisuus ja osallistuminen. Nuorilla ei ole aikuisten työmarkkinakansalaisten vahvaa asemaa, mikä vaikuttaa heidän osallisuuteensa. Kehittämisen kohteena on ollut nuorten kuulemisen edistäminen heitä koskevissa asioissa. Kehittämistä on tukenut Suomen lasten oikeuksia korostava lainsäädäntö. (Kiilakoski & Taiponen 2011, 75.)

Suomessa lainsäädännön mukaan nuorilla tulee olla mahdollisuus vaikuttaa itseään koskeviin asioihin kehitystasonsa mukaisesti. Perustuslaissa 6 § 3 momentti määrää lasten tasa-arvoisesta ja yksilöllisestä kohtelusta sekä heidän mahdollisuudestaan vaikuttaa itseään koskeviin asioihin. Kuntalain 22 §:n mukaan kunta-laisten ja palvelun käyttäjien tulee saada osallistua ja vaikuttaa kunnan toimintaan. Nuorisolain 24§:n mukaan nuoria on kuultava heitä koskevissa asioissa sekä heille tulee mahdollistaa osallistuminen paikallista nuorisotyötä ja -politiikkaa koskevien asioiden käsittelyyn. YK:n lapsen oikeuksien sopimuksen 12. artikla velvoittaa mahdollistamaan vapaan näkemysten ilmaisun lasta itseään koskevissa asioissa. Lapsen näkemykset on huomioitava ikätason mukaisesti. (THL.) Perusteluita nuorten osallistumiselle ja osallisuuden edistämiseksi löytyy siis monista eri laeista ja kansainvälisistä sopimuksista.

Osallisuuden kokemus syntyy, kun kokee itsensä tärkeäksi, arvokkaaksi, kuul-luksi ja merkitykselliseksi. (Hipp ym. 2018, 12 - 13.) Osallisuus on myös oikeutta omaan identiteettiin sekä arvokkuuteen osana ryhmää tai yhteisöä. Ihminen on sosiaalinen olento, joka haluaa tuntea olevansa tärkeä tietyssä ryhmässä tai yhteisössä. Nuoren sosiaalinen pääoma rakentuu osallisuuden avulla. (Mönttinen 2011, 31.)

Osallisuus on vastuun kantamista ja saamista. Se on myös sitoutumista ja yhteisiin asioihin vaikuttamista. (Mönttinen 2011, 31 - 32.) Kokemus vallasta sekä

mahdollisuudesta vaikuttaa edellyttävät sitoutumista yhteisten tavoitteiden saavuttamiseksi. Nuori, joka uskoo vaikutusmahdollisuuksiinsa, oppii aloitteellisuutta ja asioiden eteenpäin viemistä. Nuoren toimijuutta edistää oma-aloitteisuus ja aktiivisuus, jotka vaikuttavat nuoren omakuvaan, näkemykseen omasta aikuisuudesta ja tulevaisuuden toimintamahdollisuuksista. (Hipp, Pollari & Luoma 2018, 12 - 13.)

Osallistamisessa on kyse ajattelu- ja toimintatavasta eli siitä, halutaanko kuunnella nuorta ja antaa hänelle mahdollisuus vaikuttaa sekä uskalletaanko luottaa nuoriin ja jakaa heille vastuuta. Ei ole tarkoitus, että nuoret ovat vain toiminnan kohteena. Nuorten pitää päästä vaikuttamaan sekä kantamaan vastuuta pienissä ja suurissa asioissa. Aikuisen roolia ei saa kuitenkaan unohtaa. Aikuinen tukee nuorta sellaisilla tavoilla, joilla nuori voi selviytyä tehtävästä itse. (Tilkanen 2013, 6 - 7.)

Ammattilaisille, jotka työskentelevät lasten ja nuorten kanssa on koottu osallisuuden ja osallistamiseen liittyviä eettisiä periaatteita. Eettiset periaatteet ohjaavat ja auttavat tilanteissa, joissa lapset tai nuoret osallistuvat toiminnan kehittämiseen tai vaikuttamistyöhön. Periaatteiden tarkoituksena on myös taata ja turvata toiminnan laatu. Lasten ja nuorten osallistumisen eettisiä periaatteita ovat:

1. Lapsen kunnioittaminen on osallistumisen lähtökohta.
2. Osallistuminen on vapaaehtoista.
3. Osallistuminen on lapselle hyödyllistä.
4. Osallistuminen on tarkoituksenmukaista.
5. Osallistuessa lapsella on oikeus suojeluun.
6. Osallistuminen on näkyvää ja avointa.
7. Osallistumiseen liittyvä valta ja vastuu pitää olla tiedostettua.
8. Osallistumiseen on tärkeä sisällyttää arviointia.
9. Osallistumiselle tarvitaan toimintaa tukevat rakenteet.
10. Osallistuminen vaatii yhteiskunnan voimavaroja.

(Hipp & Palsanen 2014, 5 - 17.)

4 E-urheilu

E-urheilu (engl. Esports) on käsitteenä laaja ja sen merkitys voi muuttua paljonkin riippuen siitä, mistä näkökulmasta sitä tarkastelee. E-urheilua on tutkittu vasta vähän eikä se ole käsitteenä vakiintunut. Jatkuvasti kuulee väittelyä siitä, onko tietokonepelaaminen urheilua vai ei, tai tekeekö palkinnoista kilpaa pelaaminen lajista vasta urheilua.

E-urheilussa pelaajat sijoittuvat fyysisesti todellisuuteen, mutta digitalisaation ansiosta itse peli sijoittuu kolmanteen tilaan, eli tässä tapauksessa digitaaliseen virtuaaliympäristöön. Pelaajat ohjailevat ja kontrolloivat virtuaaliympäristössä tapahtuvaa toimintaa välineellisesti peliohjelman ja esimerkiksi tietokoneen avulla. Pelijoukkueen jäsenet voivat fyysisesti olla eri puolilla maailmaa ja teknologia mahdollistaa heidän pelaamisensa samassa virtuaalitilassa. (Kaikki E-urheilusta, 166 - 168.)

E-urheiluun, niin kuin mihin tahansa muuhunkin urheilulajiin, kuuluu paljon muutakin kuin lajisuorituksia. E-urheilussa on paljon yhteisöllisyyttä, ystävyysuhteita rajojen yli sekä valtavasti eri elämäntapoja. E-urheilusta on kehittymässä maailmalaajuinen yhtenäiskulttuuri, jonka alla toimii monenlaisia alakulttuureja. (Kaikki E-urheilusta, 170.)

Verkkopelien pelaamiseen on monia syitä ja merkittävimpänä syynä voidaan pitää pelaamisesta saatavaa positiivisen kokemuksen tunnetta. Positiivinen kokemus rakentuu muun muassa seuraavista tekijöistä:

- haasteista selviäminen
- henkisen kuorman keventyminen
- sosiaalinen kanssakäyminen
- viihdearvo.

Vuorovaikutus pelatessa voi toteutua eri tavoilla. Pelata voi tietyissä erikoistuneissa ryhmissä, joissa korostuu vahva toveruus. Pelata voi myös vapaammin satunnaisten pelaajien kanssa, jolloin vuorovaikutus on väljempää. (Carbonie ym. 2018, 2)

4.1 Lanit

Suomessa käytetty sana lanit tulee englanninkielisistä sanoista local area network (LAN), joka suomennettuna tarkoittaa lähiverkkoa. Lähiverkko muodostuu, kun tietokoneet eli päätelaitteet liitetään yhteen reititintä käyttäen ilman internetiä. Lähiverkossa olevat laitteet ovat usein samassa rakennuksessa. (Nuorisotyö Lanittaa, 12.) Seuraava on käytännön esimerkkinä lähiverkosta. Kotona on modeemireititin, joka vastaanottaa internetin langattomasti, puhelinverkon tai valokuituverkon kautta, ja modeemireititin tai -kytkin jakaa verkon kaikkiin kodin laitteisiin, kuten televisioon, pelikonsoliin ja tietokoneisiin.

Kun videopelejä pelatessa puhutaan laneista, tarkoitetaan sitä, että samaa peliä pelaa useampi pelaaja, joiden päätelaitteet ovat samassa lähiverkossa. Laneissa pelaajia kokoontuu samaan paikkaan pelaamaan jotakin tiettyä ennalta sovittua videopeliä tai vapaasti valittavia pelejä. Laneihin voi osallistua pieni, tiivis kaveriporukka tai tapahtuma voi olla järjestetty sadoille tai jopa tuhansille pelaajille. Laneihin voidaan suunnitella turnauksia tai otteluita, mutta ne eivät ole pakollisia. (Nuorisotyö Lanittaa 2016. 12.) Laneissa on myös paljon muita tärkeitä piirteitä, kuten yhdessä oleminen, yhteisöllisyyden tunteen saavuttaminen, harrastaminen, tutustuminen ja ystävyys-suhteiden ylläpitäminen. Laneihin voidaan järjestää myös muuta toimintaa tukevaa ohjelmaa, kuten ruokailua, urheilua, lepoa ja lautapeliä pelaamista tietokonepeliä pelaamisen vastapainoksi. Lanit voivat kestää tunteista vuorokausiin. Niinkuin edellä mainitusta voidaan päätellä, on lanien maailma liki rajaton.

Pelaajabarometri on Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyönä tehty tutkimus Suomessa. Tutkimuksen tarkoituksena on tarjota kattavaa ja ajankohtaista tietoa pelaamisen eri muodoista sekä pelaamisen suosi-oon liittyvistä kehityssuunnista. Vuoden 2018 tutkimukseen osallistui 10 - 75-vuotiaita henkilöitä. Vastaajia saatiin satunnaisotannalla 946. Suomalaisista 97,8 % pelaa, kun huomioidaan kaikki erilaiset pelimuodot ja satunnainen pelaaminen. Kuukausittain vastaajista pelaa 88 %. Mobiilipelaaminen, tietokonepelaaminen ja konsolivideopelaaminen ovat suosituimpia pelimuotoja. (Kinnunen ym. 2018, 2 - 4.)

4.2 LAN-tapahtuman järjestäminen

LAN-tapahtumia on järjestetty ympäri Suomea ja ne yleistyvät jatkuvasti. Suurimpia LAN-tapahtumia ovat Assembly Helsingissä, Insomnia Porissa ja Vectorama Oulussa. Pienempiä laneja järjestetään viikoittain eripuolella Suomea. Suomen virallisena lanikalenterina toimii lanit.fi-sivusto, jossa pääsee tarkastelemaan järjestettäviä tapahtumia ja ilmoittamaan oman tapahtuman. (Nuorisotyö lanittaa 2016, 13.)

Nuorisotyössä laneja järjestetään jatkuvasti yhä enemmän. Tapahtumien järjestämisessä hyödynnetään yhteistyötä alueellisten verkkopeliyhdistysten kanssa. Yhteistyötä voidaan tehdä eri alueiden, kuten naapurikuntien, nuorisotoimien kanssa. Usein nuoret kokoontuvat yhteen pelaamaan viikonloppuisin jonkun kotiin. Nuoret ovat innostuneet heille tarjotusta mahdollisuudesta kokoontua pelaamaan yhdessä isompiin tiloihin, kuten nuorisotalolle. LAN-tapahtuman suunnittelussa ja toteutuksessa voidaan hyödyntää nuorten eri taitoja. Nuoria voidaan osallistaa esimerkiksi mainosten tekemiseen, teknistä osaamista vaativan työn suunnitteluun sekä sponsoreiden hakemiseen. Nuorten kanssa tapahtuman suunnitteleminen vaatii usein motivointia, jotta mielenkiinto säilyy. Tärkein toiminta-ajatus on antaa mahdollisuus ja aikuisen tuki järjestää tapahtuma nuorilta nuorille. (Nuorisotyö pelaa 2014, 90 - 92.)

5 Suunnitelma

5.1 Kuvaus yhteistyökumppanista ja kohderyhmästä

Taipalsaaren nuorisopalveluiden lähtökohtana on nuorten kokonaisvaltainen hyvinvoinnin ja terveyden ylläpitäminen sekä edistäminen. Nuorisopalveluiden tarkoituksena on tukea nuorten terveellisiä elämäntapoja, mielenterveyttä, työllisyyttä, yhdenvertaisuutta, osallisuutta ja yhteisöllisyyttä. Nuorisopalveluiden lähtökohtana on yhteistyö nuorten sekä paikallisten ja alueellisten yhteistyötahojen kanssa. (Taipalsaari b.)

Työelämänedustajana on Taipalsaaren kunnan nuorisotyö ja nuorisotalo Helmi. Yhteyshenkilönä ja työelämäohjaajana toimii sosionomi (YAMK) nuorisotyöntekijä Saara Lampinen. Kohderyhmämme ovat 13-17 vuotiaat taipalsaarelaiset nuoret. Pääyhteistyökumppanimme on Taipalsaaren kunta, Trailblazers e-sports ja Lappeenrannan–Lahden teknillinen yliopisto LUT eli LUT-yliopisto. Trailblazers pyrkii toiminnallaan edistämään e-urheilutoimintaa monipuolisesti Etelä-Karjalan alueella ja muualla Suomessa (Trailblazers). Yhteyshenkilöitä Trailblazersiin ovat e-urheilun asiantuntijat Ville Suutari ja Erno Salmela. LUT-yliopistolla tutkijatohtori Salmela pitää kurssia nimeltä E-urheilutapahtumien tuotanto. Kurssi toteutetaan niin, että opiskelijat pääsevät suunnittelemaan ja järjestämään e-urheilutapahtumia. Taipalsaari DreamLans -tapahtuman tuottaminen sopii kyseisen kurssin sisältöön. Kurssin opettaja ja kurssiin osallistuneet opiskelijat vastaavat tapahtuman teknisestä suunnittelusta ja toteutuksesta.

Nuorisotyöntekijä Lampiselta, Trailblazersin edustajalta Suutarilta sekä Trailblazersin ja LUT-yliopiston edustajalta Salmelalta olemme saaneet luvan käyttää heidän nimiä opinnäytetyössämme. Olemme saaneet luvan Lampiselta sekä Salmelalta käyttää heidän sähköpostihaastatteluiden vastauksia heidän omilla nimillään.

5.2 Tarkoitus ja tavoitteet

Opinnäytetyömme tarkoituksena on tapahtuman suunnittelu, organisointi ja järjestäminen. Merkityksellisenä osana opinnäytetyömme kannalta on toteuttaa kaikki edellä mainittu nuoria osallistaen. Nuorien osallistamisella tarkoitetaan heidän mukaansa ottamista vaikuttavaksi osaksi projektia. Teemme toiminnallisen opinnäytetyön projektin omaisesti.

Opinnäytetyössämme on kolme eri kehittämistehtävää:

- koota tietoa LAN-tapahtumasta
- osallistaa nuoret tapahtuman suunnitteluun
- arvioida suunnitteluprosessin onnistumista ja soveltamista nuorisotyöhön

Suunniteltu tapahtuma jouduttiin perumaan COVID-19-viruksen myötä määrätyn poikkeustilan takia. Poikkeustilan vuoksi kehittämistehtävämme muuttuivat. Yksi

kehittämistehtävistämme oli myös tapahtuman järjestäminen ja sen onnistumisen arvioiminen. Tämä kehittämistehtävä jätettiin opinnäytetyön ulkopuolelle.

5.3 Aineistonkeruumenetelmät

Tausta-aineiston keruumenetelmänä käytämme kirjallisuuskatsausta. Aiheetämme ei ole montakaan tutkimusta tehty, joten kirjallisuuskatsauksessa hyödynsimme muutamaa aiheitamme koskettavaa tutkimusta. Lisäksi tutustuimme aiempiin, saman kaltaisiin projekteihin ja niistä koottuihin teoksiin sekä raportteihin. Olemme perehtyneet erilaisiin menetelmiin, joita voimme hyödyntää opinnäytetyössämme.

Kehittämishankkeessa tuotetut materiaalit ja aineistot ovat kaikki yhtä tärkeässä roolissa. Tärkeää on tuottaa riittävä määrä erilaista aineistoa, jota voidaan käyttää hyödyksi opinnäytetyössä. Kehittämishankkeessa dokumentoidaan käytännön työn osuudet. Dokumentointia voidaan tehdä esimerkiksi kirjoittamalla muistioita. (Salonen 2013, 23 - 24.) Opinnäytetyön käytännön työskentelyn ajan dokumentoimme kaiken toiminnan mahdollisimman tarkasti. Tarkoituksena on hyödyntää dokumentoitua materiaalia aineiston analysointivaiheessa. Olemme suunnitelleet dokumentoinnin tapahtuvan pääosin päiväkirjamallisesti.

Merkittävin aineistonkeruumenetelmämme on nuorisoryhmän havainnointi. Havainnoidessamme osallistumme tutkittavan kohteen toimintaan koko projektin ajan. Havainnointia teemme suunnitteluprosessin sekä tapahtuman ajan. Havainnoinnin aikana tai jälkeen on oleellista tehdä muistiinpanoja. (Salonen 2013, 23.) Havainnoimme nuorisoryhmässä osallisuuden toteutumista, nuorten sitoutumista projektiin, suunnitteluprosessin onnistumista sekä LAN-tapahtuman soveltumista nuorisotyöhön. On myös tärkeää, että havainnoijat työskentelevät yhdessä, koska yhden henkilön on vaikea huomata tai muistaa kaikkea oleellista.

Tapahtuman aikana keräämme systemaattisesti kysellen kaikkien tapahtumaan osallistuneiden nuorten palautetta. Menetelmänä käytämme haastattelua, jolloin vastaukset dokumentoimme kirjoittaen. Koska olemme tapahtuman ajan itse paikalla, on meidän helppo myös havainnoida. Tavoitteena on kerätä reaaliaikaista palautetta tapahtumasta, ottaen huomioon erityisesti meidän näkökulmamme.

Tiimimme nuoret, jotka ovat mukana koko suunnitteluprojektin ja tapahtuman järjestämisen ajan, vastaavat Google Forms-kyselyyn (liite 1). Kyselyssä haluamme selvittää nuorten kokemuksia suunnitteluprosessista, vaikuttamismahdollisuuksista, sekä heille kehittyneestä osallisuuden tunteesta ja osallistumisestaan tapahtuman järjestämiseen. Internetissä oleva kyselylomake mahdollistaa monipuolisen tiedonkeruun sekä modernin ulkoasun (Verne).

Päyhteistyökumppaneillemme Taipalsaaren nuorisotyöntekijä Saara Lampiselle ja Trailblazersin sekä LUT-yliopiston edustajalle Erno Salmelalle teetämme tapahtuman jälkeen sähköpostihaastattelut (liite 2). Haastattelu on joustava tiedonkeruumenetelmä (Verne). Erityisesti henkilökohtainen haastattelu tai sähköpostihaastattelu soveltuu asiantuntijoiden haastattelemiseen. Sähköpostihaastattelun vahvuudet ovat sen vaivattomuus haastattelijalle sekä haastateltavalle. (Verne.) Lampisen haastattelussa erityisesti haluamme selvittää nuorisotyön näkökulmasta prosessin ja tapahtuman onnistumista, nuorten osallistamisen onnistumista sekä LAN-tapahtuman soveltuvuutta osaksi nuorisotyötä. Salmelan haastattelussa haemme hänen näkökulmaansa suunnitteluprosessista ja tapahtumasta sekä näiden onnistumisesta.

5.4 Osallistamisen menetelmät

Tapahtuman suunnittelun ja nuorten osallistamisen menetelmänä käytämme workshoppia eli työpajatoimintaa (Salonen 2013, 22). Workshop-tapaamisten aineiston sekä havainnot dokumentoimme kirjallisesti. Workshopeissa työskentelemme ryhmässä nuorten ja nuorisotyöntekijän kanssa.

Ryhmälle asetetaan yhteiseksi päämääräksi heidän unelmien LAN-tapahtuman järjestäminen. Jokaiselle workshop-kerralle suunnittelemme ennalta tavoitteet ja niiden perusteella toiminnan. Työskentelyä toteutetaan joko useissa pienryhmissä tai yhdessä isossa ryhmässä.

Tarkoituksena on saada jokaisen ideointiin ja suunnitteluun osallistuvan nuoren ääni sekä mielipiteet kuuluviin. Workshopeissa työskentelemme esimerkiksi niin, että nuoret kirjaavat omia ideoitaan aihealueittain post-it-lapuille, jotka kaikki laitetaan esille lopussa. Paperilla kirjaaminen helpottaa kaikkien osallistujien mielipiteiden kuulemistä suuressa ryhmässä työskennellessä.

Lisäksi tarkoituksena on muodostaa ryhmästä pienempiä ryhmiä, joilla on omat vastualueensa tapahtuman suunnittelussa ja toteutuksessa. Pienryhmät muodostetaan nuorten kiinnostuksenkohteiden sekä vahvuuksien mukaisesti. Jokainen nuori saa mahdollisuuden osallistua niin paljon kuin itse haluaa tai ehtii.

6 Toteutus ja käytännön työ

Käytännön työskentely aloitettiin Taipalsaaren kunnan nuorisotyöntekijän kanssa keskustelemalla hänen näkökulmistaan kehittämistehtävämme tarpeesta. Tämän jälkeen rajasimme aiheen ja kohderyhmän. Kun raamit olivat valmiina, jalkauduimme Saimaanharjun yhtenäiskoululle kertoaksemme nuorille vapaamuotoisesti LAN-tapahtumaideastamme ja heidän mahdollisuudestaan tulla ideoimaan, suunnittelemaan ja toteuttamaan tapahtumaa. Tämän lisäksi Taipalsaaren kunnan nuorisotyöntekijät jatkoivat samanlaista markkinointia nuorisotalo Helmessä heille, joita emme koululta tavoittaneet.

Projektiimme osallistuvat nuoret olivat 13 - 17 -vuotiaita. Alle 18-vuotaiden kanssa työskennellessä on huomioitava vanhemmat/huoltajat. Kunnallisen nuorisotyön kannalta on hyvien tapojen mukaista, että toimintaan osallistuvien nuorten huoltajat ovat tietoisia järjestetystä toiminnasta ja antavat lapselleen luvan osallistua toimintaan. Tämän projektin osalta on myös perusteltua, että huoltajilta on lupa osallistua toimintaan sekä olla omalla nimellään esillä projektiin liittyvissä hakemuksissa sekä mm. lehtijulkaisuissa. Projektin alussa nuorten koteihin annettiin vietäväksi opinnäytetyötämme koskeva saatekirje (liite 3) sekä hankehakemussuostumuslomake tapahtuman suunnitteluryhmään osallistumisesta (liite 4). Yhteiselle retkelle osallistumisesta tehtiin myös retkilupalappu (liite 5) huoltajille. Näiden lisäksi itse tapahtumaan ilmoitauduttiin lomakkeen (liite 6) avulla, jonka jokainen tapahtumaan osallistuvan nuoren tuli palauttaa. Jokaisessa lupalapussa vaadittiin huoltajan allekirjoitus.

Nuorisotyöntekijä teki tapahtuman suunnittelusta ja järjestämisestä kiinnostuneille nuorille sekä ohjaajille yhteisen keskusteluryhmän WhatsApp-sovellukseen. Ryhmässä ohjaajat muistuttivat nuoria tulevista tapaamisista ja käytiin yhteistä keskustelua tapahtumasta. Yhteinen keskusteluryhmä helpotti kommunikointia ja kokosi nuoret samalle alustalle.

Tapahtuman suunnittelusta ja järjestämisestä kiinnostunut nuorisoryhmä koottiin yhteen ja heidän kanssaan aloitettiin käytännön työskentely. Yhteistyötä kanssamme tekivät e-urheilun asiantuntijat Trailblazersista ja LUT-yliopiston opiskelijat, joilla oli tieto sekä vastuu tapahtuman teknisestä toteutuksesta, että e-urheilusta. Tapaamiskertoja ja käytännön työskentelyä oli taipalsaarelaisten nuorten kanssa sekä yhteisesti LUTin opiskelijoiden kanssa. Tapaamisia oli nuorisotalo Helmessä sekä LUTin Esports Loungessa.

Rahoitus LAN-tapahtumalle haettiin nuorten kanssa Nuorten akatemialta Mahistukena ja Länsi-Saimaan Liederiltä Kipinä-rahana. Rahoituksella katetaan mm. ruoka ja palkkiokustannuksia.

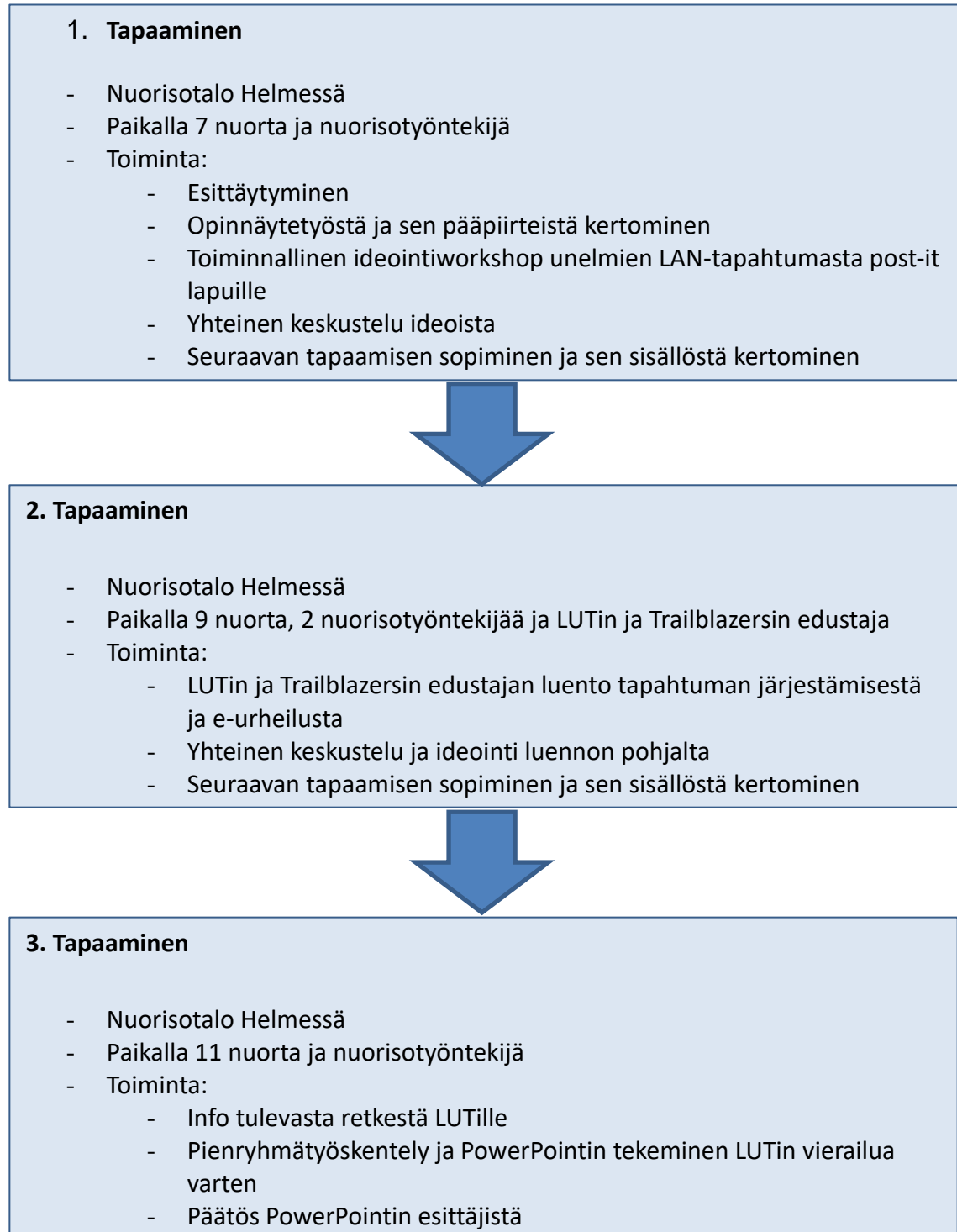
Huomioidaksemme vanhemmat järjestimme avoimen vanhempainillan nuorisotalo Helmessä e-urheilusta ja tulevasta tapahtumasta. Kerroimme aiheesta vanhemmille ja medialle Taipalsaaren nuorisotyöntekijän sekä Trailblazersin ja LUTin edustajien tukemana. Vanhempainillasta tehtiin artikkeli Länsi-Saimaan sanomiin (liite 7), josta kaikki kiinnostuneet pääsivät tutustumaan e-urheiluun.

Teimme suunnittelutiimiin osallistuneille nuorille diplomit (liite 8). He saivat ne tekemästään ideointi- ja suunnittelutyöstä. Diplomina on mahdollista hyödyntää mm. kesätöiden hakemisessa ja osoittaa kertynyttä kokemusta.

LAN-tapahtuma suunniteltiin järjestettäväksi viikon 12 viikonloppuna vuonna 2020 Taipalsaarella Saimaanharjun yhtenäiskoululla. Viikkoa ennen suunniteltua tapahtumaa COVID-19 -viruksen aiheuttaman poikkeustilan vuoksi tapahtuma jouduttiin peruuttamaan. Tämän myötä me opinnäytetyöntekijöinä päätimme keskittyä vain tapahtuman ideointi- ja järjestämisprosessiin. Projektimme myötä Taipalsaaren kunnan nuorisotyöllä on nyt valmis nuorten ideoima ja suunnittelema tapahtumapaketti, jonka he voivat toteuttaa tilanteen salliessa yhteistyökumppaneidensa kanssa.

6.1 Yhteenveto tapaamisista

Kuvassa 1 on esitetty tiivis yhteenveto nuorten kanssa toteutuneista tapaamisista ja niiden sisällöistä.





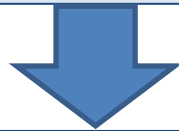
4. Tapaaminen

- LUTin Esports Loungessa
- Paikalla 10 nuorta, nuorisotyöntekijä, 8 LUTin opiskelijaa ja LUTin ja Trailblazersin edustaja
- Toiminta:
 - Esittäytyminen
 - Opinnäytetyöstä ja sen pääpiirteistä kertominen
 - Nuoret esittivät ideansa opiskelijoille
 - Pienryhmätyöskentely, tuloksena kirjallinen tuotos
 - Tuotoksien esittely ja yhteinen keskustelu
 - Tapahtuman järjestämisen seuraavien askeleiden läpikäyminen
 - Vapaata pelaamista Trailblazerin tietokoneilla



5. Tapaaminen

- Nuorisotalo Helmessä
- Paikalla 9 nuorta, nuorisotyöntekijä, 9 LUTin opiskelijaa ja LUTin ja Trailblazersin edustaja
- Toiminta:
 - LUTin opiskelijoiden kanssa tapahtumapaikkaan ja teknisiin asioihin tutustumista
 - Kaikki yhdessä: yleisten asioiden läpikäyntiä, suunnittelua ja roolien jakamista



6. Tapaaminen

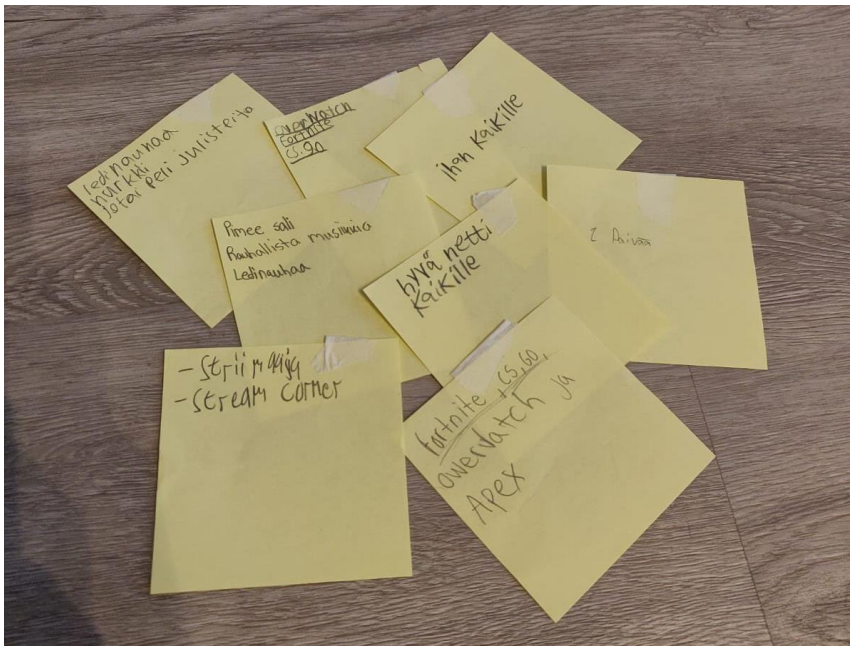
- Nuorisotalo Helmessä
- Paikalla 5 nuorta ja nuorisotyöntekijä
- Toiminta:
 - Mahis-rahahakemuksen
 - Mahdollisten sponsorien ideoiminen
 - Sponsorikirjelmä

Kuva 1. Yhteenveto tapaamisista

Ensimmäisenä tapaamiskertana, jonka järjestimme nuorisotalo Helmessä, paikalla oli 7 nuorta sekä nuorisotyöntekijä. Alussa esittäydyimme nuorille ja kerroimme opinnäytetyöstämme ja sen pääpiirteistä. Puhuimme myös yleisesti LAN-tapahtumista ja nuorten kokemuksista liittyen niihin. Toteutimme nuorten kanssa toiminnallisen workshopin. Tarkoituksena oli, että nuoret kirjoittavat ajatuksiaan heidän unelmiensa LAN-tapahtumasta aihealueittain post it -lapuille. Aihe-alueet olivat:

- tapahtuman kesto
- kenelle tapahtuma on suunnattu
- mitä pelejä pelataan
- tapahtuman oheistoiminta
- ruokailun toteutus.

Kaikki post it -laput laitettiin lopuksi esille. Kävimme kaikki kirjatut ajatukset sekä ideat yhdessä läpi keskustellen ja keskustelun pohjalta jatkoimme yhdessä ideointia. Mitään ei vielä sovittu tai päätetty, vaan ajatukset ja ideat jätettiin hautumaan niin itselle kuin nuorillekin. Kuvassa 2 on osa työskentelyssä tuotetuista post it -lapuista.



Kuva 2. Post it -laput

Toisena tapaamiskertana, jonka järjestimme nuorisotalo Helmessä, paikalla oli yhdeksän nuorta, kaksi nuorisotyöntekijää, LUTin ja Trailblazersin edustaja, joka piti nuorille luennon tapahtumien järjestämisestä ja yleisesti e-urheilusta. Hän kertoi myös Trailblazersin toiminnasta. Luennon pohjalta oli yhteistä keskustelua, ideointia ja mahdollisuuksien hahmottamista sekä realisointia.

Kolmantena tapaamiskertana, jonka järjestimme nuorisotalo Helmessä, paikalla oli 11 nuorta ja nuorisotyöntekijä. Kävimme yhdessä läpi tulevan LUTin retken käytännön asioita. Tarkoituksenamme oli luoda esitys jo tulleista ideoista, joka voitaisiin esittää yliopistolla. Jaoimme nuoret kolmeen ryhmään, joissa jokaisessa oli yksi aikuinen mukana tukemassa toimintaa. Jokaisella ryhmällä oli oma aiheensa, josta tehtiin PowerPoint -dia. Ryhmissä sovittiin myös yksi henkilö, joka aina esittää kyseisen dian paikan päällä LUTilla.

Neljäntenä tapaamiskertana, jonka järjestimme LUTin Esports Loungessa, paikalla oli kymmenen taipalsaarelaista nuorta, Taipalsaaren nuorisotyöntekijä, kahdeksan LUTin opiskelijaa opettajansa kanssa. Retkellä oli ryhmätyöskentelyä ja Taipalsaaren nuorille tarjoutui mahdollisuus vapaaseen pelaamiseen LUTin Esports Loungen pelitietokoneilla. Alussa esittäydyimme ja esittelimme opinnäytetyömme pääpiirteet paikallaolijoille. Kaikki paikalla olleet esittäytyivät toisilleen ja kertoivat omista kokemuksistaan e-urheilusta ja tapahtumien järjestämisestä. Tämän jälkeen nuoret esittivät aiemmat ideansa tapahtumasta muille. Esityksen jälkeen koko ryhmä jaettiin pienempiin 2+2 -ryhmiin, joissa oli kaksi taipalsaarelaista nuorta ja kaksi opiskelijaa. Heidän tehtävänä oli jatkaa ideointia LUTin opettajan antaman materiaalin pohjalta. Materiaalissa keskityttiin tapahtuman järjestämisen eri osa-alueisiin. Ryhmät tekivät työskentelystään kirjalliset tuotokset. Kun pienryhmätyöskentely oli ohi, jokainen ryhmä kertoi pääpiirteittäin tuloksistaan ja käytiin yhteistä keskustelua aiheesta. Lopussa LUT:n opettaja kävi yhteisesti läpi tapahtuman järjestämisen seuraavia vaiheita. Työskentelyn jälkeen nuoret pääsivät pelaamaan Trailblazersin pelitietokoneilla.

Viidentenä tapaamiskerta, jonka järjestimme nuorisotalo Helmessä, paikalla oli yhdeksän nuorta, nuorisotyöntekijä, yhdeksän LUTin opiskelijaa, LUTin ja Trailblazersin edustaja. Ensin tutustuimme opiskelijoiden kanssa tapahtumapaikkaan

ja teknisiin asioihin. Tämän jälkeen nuorten kanssa yhdessä kävimme yleisiä asioita läpi ja jatkoimme suunnittelua keskustellen. Teimme myös roolien jakoa niin että jokainen sai valita itselleen kiinnostavimman tehtävän tapahtuman järjestämisessä.

Kuudentena tapaamiskertana, jonka järjestimme nuorisotalo Helmessä, paikalla oli viisi nuorta ja nuorisotyöntekijä. Tarkoituksena oli keskittyä Nuorten akatemian Mahis-tuen hakemuksen kirjoittamiseen ja sponsoreihin. Nuoret ohjattiin ryhmänä täyttämään Mahis-tukihakemusta. Jatkoimme työskentelyä pohtimalla muiden mahdollisten rahoittajien tai muilla tavoin mahdollisten sponsorien osuutta. Nuoret tekivät sponsorikirjelmän, jonka nuorisotyöntekijä lähettäisi sähköpostitse vastaanottajille. Sponsorit ovat tärkeitä LAN-tapahtumassa pelattavien kilpapeleiden palkintojen mahdollistajina.

7 Toteutuksen arviointi

Projektimme onnistumista arvioimme itse tehtyjen havaintojen, pääyhteistyökumppanien sähköpostihaastattelun ja nuorille tehdyn Google Forms -kyselyn perusteella. Teimme havaintoja koko projektin ajan taipalsaarelaisista nuorista kootun nuorisoryhmän työskentelystä ja havainnot dokumentoitiin. Sähköpostihaastattelut lähetettiin projektin päättyttyä nuorisotyöntekijä Saara Lampiselle sekä LUTin ja Trailblazersin edustaja Erno Salmiselle. Sähköpostihaastatteluissa vastausprosentti oli 100 %. Nuorisoryhmälle lähetettiin projektin päättyttyä linkit Google Forms -kyselyyn. Linkki lähetettiin WhatsApp-ryhmän kautta, johon kuului 11 nuorta. Kyselyyn vastasi kuusi nuorta.

7.1 Osallisuuden toteutuminen

Kaikkien projektissa käytettyjen tiedonkeruumenetelmien perusteella nuorten kokemus osallisuus sekä heidän osallistamisensa toteutui suunnitellulla tavalla. Nuorisoryhmälle teetetystä Google Forms -kyselyssä kysyttiin heidän osallisuuden kokemuksistaan. Viisi nuorta kuudesta koki, että heidän ideoitaan kuultiin projektin alkuvaiheessa. Projektin alkuvaiheessa toteutettiin mm. toiminnallinen ideointi-workshop unelmien LAN-tapahtumasta post it -lapuille. Nuorilta kysyttiin

myös heidän kokemuksiinsa suunnitteluryhmästä. Kaikki kyselyyn vastanneet nuoret kokivat olleensa osa suunnitteluryhmää.

Lampisen ja Salmelan sähköpostihaastatteluissa korostui nuorten onnistunut osallistaminen ideointiin sekä suunnitteluun. Lampisen mukaan nuoret olivat projektin alusta lähtien ideoimassa ja suunnittelemassa yhtenä ryhmänä yhteistyötä tehden. Erityisen tärkeää hänen mielestään oli se, että nuoret pääsivät hyödyntämään omia taitojaan ja vahvuuksiaan. Nuorilla oli enemmän osaamista videopeleistä, joten he pääsivät opettamaan ja neuvomaan ohjaajina toimineita aikuisia. Ryhmässä toimiessaan nuoret olivat reiluja toisiaan kohtaan, kuuntelivat toisten mielipiteitä sekä pystyivät perustelemaan omansa. Salmelan mukaan ideointi onnistui ja nuorilla oli motivaatiota siihen. Hänen mukaansa nuorten motivoituminen suunnitteluun on vähäisempää. Salmelan mukaan syynä tähän voisi olla kokemattomuus tapahtumien järjestämisestä, jolloin suunnittelu on haasteellista tai jopa mahdotonta. Ideointivaiheen jälkeen tekee mieli hypätä suoraan tapahtuman järjestämiseen. Malttamattomuus ja innostus vievät keskittymiskyvyn. Lisäksi LUTin opiskelijaryhmän olisi pitänyt johtaa suunnittelua paremmin, jotta kokonaisuus olisi ollut yhtenäisempi. Haasteena oli myös pitkät välimatkat ja matkustamisen hankaluus. Yhteistä käytännön työskentelyä olisi pitänyt olla enemmän.

Projektin tapaamiskertojen aikana havainnoimme nuoria ja heidän toimintaansa ryhmässä. Ensimmäisestä tapaamiskerrasta lähtien nuoret olivat hyväntuulisia ja vitsailivat toisilleen. Ryhmässä oli paljon naurua. Nuoret osallistuivat yhteiseen keskusteluun ja uskalsivat kertoa omia ideoitaan sekä näkökulmiaan ryhmässä. He kunnioittivat myös muiden mielipiteitä ja rohkeasti yhdistelivät erilaisia sekä eri henkilöiden ideoita. Havaintojemme mukaan nuoret arvostivat ja olivat innoissaan mahdollisuudesta vaikuttaa oman kuntansa tapahtumatuotantoon. Keskusteluissa nousi esille nuorille suunnattujen tapahtumien puute. Lisäksi työskennellessämme yhdessä LUTin opiskelijoiden kanssa nuoret jatkoivat aktiivista osallistumista. He toivat rohkeasti esille omia ajatuksia ja jo tulleita ideoita yhteisessä keskustelussa sekä pienryhmätyöskentelyssä.

7.2 Nuorten sitoutuneisuus

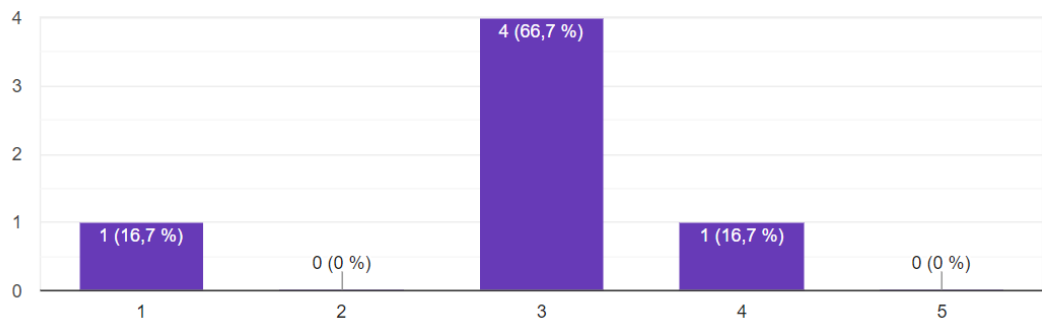
Jokaisella nuorisoryhmän tapaamiskerralla paikalla oli 5 - 11 nuorta. Ryhmän ydin kesti samana koko projektin ajan. Ydinryhmä sitoutui projektiin havaintojemme mukaan hyvin ja paneutui asiaan aktiivisesti. Havaintojemme perusteella voimme kuitenkin todeta, että nuoret tarvitsevat projektinomaiseen, pitkäjänteiseen työskentelyyn paljon motivointia ja ohjausta. Projektissamme hyvinä motivaattoreina nuorille osoittautuivat yhteinen päämäärä omasta LAN-tapahtumasta sekä hyvänä välietappina toteutettu retki LUTille. Nuoret halusivat vastuuta ja sitä pyrittiin heille antamaan, kuitenkin huomioiden nuoren ikä.

Google Forms -kyselyssä kysyttiin nuorten kokemusta heille annetun vastuun määrän sopivuudesta. Neljä nuorta kuudesta koki saadun vastuun määrän sopivaksi. Kuvassa 3 on pylväsdiagrammi nuorten kokemasta vastuun määrästä. Yksi koki, että oli saanut hieman liikaa vastuuta ja toinen, ettei ollut saanut vastuuta lainkaan. Kyselyssä kysyttiin nuorilta, oliko tapahtuman suunnittelussa sopivasti työtä. Kuvassa 4 on pylväsdiagrammi nuorten kokemasta työmäärästä. Tulos oli vastaava kuin kysyttäessä vastuun määrän sopivuutta. Neljä nuorta kuudesta vastasi tapahtuman suunnittelussa olleen sopivasti työtä.

Millaiseksi koit saamasi vastuun määrän?



6 vastausta

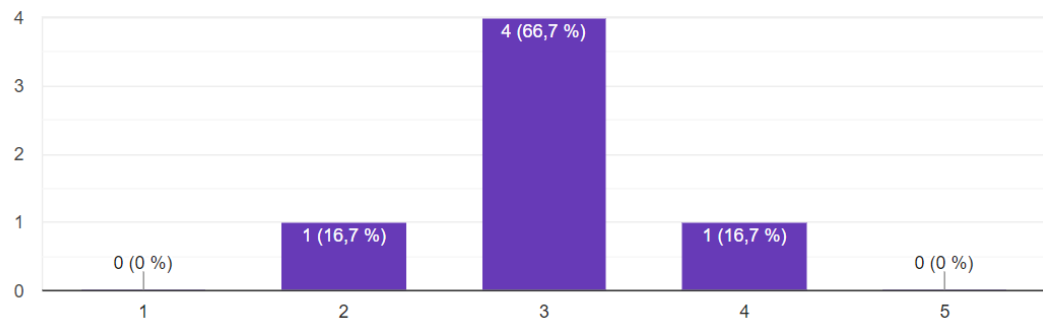


Kuva 3. Nuorten kokema vastuun määrä

Oliko tapahtuman suunnittelussa sopivasti työtä?



6 vastausta



Kuva 4. Nuorten kokema työmäärä

Tapahtuma peruuntui COVID-19-viruksen vuoksi Suomeen määrätyn poikkeus-tilalain vuoksi viikkoa ennen suunniteltua ajankohtaa. Ennen virallista ilmoitusta tapahtuman peruuntumisesta ja sen siirtämisestä tulevaisuuteen, nuoret speku-loivat mahdollisia ratkaisuja. Keskustelut käytiin pikaviestejä käyttäen ja niistä pystyimme havainnoimaan nuorten tunnetiloja heidän kirjoittamien tekstien pe-rusteella. Nuoret olivat alkuun huolestuneita lanien mahdollisesta ei-toivotusta kohtalosta. Peruuntumisen varmistumisen jälkeen nuoret olivat kuitenkin ymmär-täväisiä tilanteen vakavuuden ja riskien vuoksi. Kysyimme nuorilta Google Forms -kyselyssä toivovatko he suunnitellun tapahtuman järjestämistä myöhemmin. Kaikki kuusi nuorta vastasivat kyllä. Voimme siis päätellä, että nuoret olivat hyvin sitoutuneita projektiin.

7.3 Suunnitteluprosessi

Nuorille teetetyssä kyselyssä selvitimme heidän mielipiteitään tapahtuman suun-nitteluprosessin onnistumisesta. Viisi nuorta kuudesta koki projektin tapaamis-kerrat hyödylliseksi ja tarpeellisiksi tapahtuman suunnittelun kannalta. Nuorten ajatuksia tapaamiskerroista: *saatiin paljon aikaan aina joka kerralla ja onnistu-neet kerrat*. Nuorten kokemukset Trailblazersin ja LUTin opiskelijoiden kanssa tehdystä yhteistyöstä olivat positiiviset. Nuorten ajatuksia yhteistyöstä: *iha sika kivaa ja iha hauskaa*. Kyselyyn vastanneista nuorista neljä kuudesta koki oppi-neensa uutta projektin aikana. *Sen että miten tuollaisia tapahtumia järjestetään ja sen että mitkä asiat ovat tärkeimpiä ja jotka ottaa huomioon ensimmäisenä*.

Suunnitteluprosessin onnistumisesta kertoo myös se, että kaikki vastanneet nuoret olivat kiinnostuneita osallistumaan jatkossa vastaavanlaisiin projekteihin.

Suunnitteluprosessin onnistumiseen vaikutti Lampisen sähköpostihaastattelun mukaan nuorten jakama yhteinen mielenkiinnonkohde, verkkopelaaminen ja LAN-tapahtuman järjestäminen. Projektin vahvuutena oli se, että jokaisella nuorella oli erilaiset taidot ja henkilökohtaiset kiinnostuksenkohteet verkkopelaamisesta. Lampisen mukaan yhteistyö Trailblazersin ja LUT-yliopiston kanssa oli erittäin tärkeää. *Nuoret oppivat tästä yhteistyöstä paljon ja saivat oikeaa tietoa, mitä esimerkiksi vaaditaan tekniikalta, jotta tapahtuma on mahdollista saada onnistumaan.* Trailblazersin ja LUT-yliopiston kanssa tehtyyn yhteistyöhön Lampinen sekä Salmela olivat tyytyväisiä. Molemmat toivoivat suunnitellun tapahtuman toteutumista sopivan ajan löytyessä. Lampisen mukaan yhteistyö on erittäin arvokasta, koska Trailblazersilla ja LUTilla *on käytössään paljon sellaista tietotaitoa, jota pienen kunnan nuorisotyöntekijöiltä ei löydy.* Yhteistyön myötä nuorilla olisi mahdollisuus entistä laadukkaampaan ja monipuolisempaan vapaa-ajantoimintaan.

Havaintomme tukevat kyselyn ja sähköpostihaastatteluiden tuloksia suunnitteluprosessin onnistumisesta. Jokaiselle tapaamiskerralle suunnitellut asiat saatiin aina toteutettua nuorten kanssa. Työpaja- ja pienryhmätyöskentelyt onnistuivat. Onnistumisesta kertoo niissä tuotetut materiaalit ja esitykset. Nuoret olivat työskentelyssä oma-aloitteisia. Heistä löytyi helposti vapaaehtoinen esimerkiksi kirjuriksi aina tarvittaessa. Mahis-raha hakemusta itsenäisesti täyttäessä he osasivat itseohjautuvasti palata aina aiheeseen, jos keskustelu ajautui hakemuksen kysymysten ulkopuolelle. Suunnitteluprosessin myötä huomasimme optimaaliseksi työskentelyajaksi tunnin kerrallaan. Havaintojemme mukaan nuoret jaksoivat keskittyä työskentelyyn hyvin tunnin verran. Jos tapaamiskerrat venyivät yli tunnin mittaisiksi ryhmässä alkoi ilmetä levottomuutta, aiheeseen kuulumatonta juttelua ja ylimääräistä liikehdintää.

7.4 LAN-tapahtumat nuorisotyössä

Lampinen toteaa sähköpostihaastattelussaan: *LAN-tapahtumat soveltuvat erinomaisesti osaksi nuorisotyötä, koska pelaaminen on monelle nuorelle tärkeä harrastus vapaa-ajalla.* Ennen nuorisotaloilla nuorisotyöntekijät ovat pelanneet nuorten kanssa lauta- ja korttipelejä. Nykyään pelataan yhä enemmän konsoli- ja tietokonepelejä. Verkkopelaaminen on ainakin vielä tällä hetkellä suositumpaa poikien keskuudessa. Taipalsaaren nuorisotalolla on perinteisesti käynyt aina enemmän poikia kuin tyttöjä ja tämän myötä perinteisellä nuorisotyöllä tavoitetuista nuorista moni pelaa verkkopelejä.

Lampisen mukaan LAN-tapahtuman järjestämiseen on mahdollista käyttää paljon perinteisestikin nuorisotyössä käytettyjä menetelmiä, jolloin nuoret ovat ideoimassa ja suunnittelemassa tapahtumaa aivan alusta alkaen. Tällöin tapahtumasta on mahdollista tehdä nuoria kiinnostava ja houkutteleva. *Nuorisotyötä ohjaa vahvasti non-formaalin oppimisen ajatus, jolloin tekemällä ja toimimalla oppii tärkeitä elämässä tarvittavia taitoja.*

Tekemiemme havaintojen mukaan LAN-tapahtumat soveltuvat osaksi nuorisotyötä. Tästä kertoo odotettua suuremmat suunnitteluryhmän osallistujamäärät ja nuorten aktiivisuus läpi prosessin. Havaintojemme mukaan nuorilla on aiheesta erittäin paljon sellaista tietoa, mitä ohjaajilla ei ole. Heidän tietojaan ja taitojaan päästiin hyödyntämään läpi prosessin. Nuorille tärkeä asia, kuten pelaaminen, toimii hyvänä motivaattorina oppia uutta, esimerkiksi tapahtuman järjestämistä.

8 Pohdinta

Opinnäytetyömme suunnitelmana oli nuoria osallistaen ideoida, suunnitella ja toteuttaa tapahtuma Taipalsaaren nuorisopalveluiden kanssa. Alusta asti yhteistyö Taipalsaaren nuorisopalveluiden kanssa oli mutkatonta. Opinnäytetyömme kehittämistehtävien tarkoituksena oli kehittää Taipalsaaren kunnan nuorisotyötä. Emme halunneet viedä nuorisopalveluille valmista tapahtumaa, vaan tarkoituksena oli osallistaa nuoret sen ideointiin, suunnitteluun ja toteutukseen. Tällöin tapahtuma olisi ”nuorilta nuorille”.

8.1 Tulosten analysointi

Projektin alkuvaiheessa kokosimme aktiivisen nuorisoryhmän taipalsaarelaisista nuorista. Nuoria suunnitteluryhmässä oli 11, mutta nopeasti muodostui tiivis ydinryhmä, joka oli aktiivisesti mukana. Ydinryhmään kuului kuusi nuorta. Ryhmän koko yllätti meidät positiivisesti ja olimme siihen erittäin tyytyväisiä. Havaintojemme mukaan ydinryhmän toimintaa hankaloittivat henkilöt, jotka eivät olleet aktiivisesti mukana, mutta silti silloin tällöin paikalla tapaamisissa. Emme kuitenkaan rajanneet ydinryhmän ulkopuolelle jääneitä nuoria pois projektista, vaan annoimme kaikille tasavertaisen mahdollisuuden osallistua projektiin sen kaikissa vaiheissa. Nuorten kanssa työskentely vaati selkeät linjat siitä, mitä olisi tarkoitus tehdä ja saada aikaiseksi kullakin tapaamiskerralla. Kun ajatus oli selvä, pystyi ryhmän toimintaa ohjailemaan joustavasti oikeaan suuntaan ja näin saatiin nuorille aikaan vahvaa osallisuuden tunne, sekä mahdollisuus vaikuttaa heitä itseään koskeviin asioihin.

Opinnäytetyömme kehittämistehtävät:

- koota tietoa LAN-tapahtumasta
- osallistaa nuoret tapahtuman suunnitteluun
- arvioida suunnitteluprosessin onnistumista ja soveltamista nuorisotyöhön

Kokosimme tietoa e-urheilusta, LAN-tapahtumista ja niiden järjestämisestä. Aihe oli meille opinnäytetyön kirjoittajille ennestään tuntematon. Tutkimustietoa ei e-urheilusta juurikaan ollut, koska ilmiö on kohtuullisen uusi ja alati kehittyvä. Mielienkiinnon aiheeseen herätti e-urheilun lähes rajattomilta tuntuvat mahdollisuudet nuorisotyössä. Ajattelemme kuitenkin, että e-urheilun hyödyntäminen nuorisotyössä rajautuu nuorisotyön ammattilaisten henkilökohtaisiin harrastuksiin ja mielenkiinnon kohteisiin.

Opinnäytetyöprojektimme aikana onnistuimme mielestämme osallistamaan nuoria ja heidän osallisuutensa toteutui ryhmätyöskentelyssä. Kaikki nuoret kokivat olleensa osa ryhmää, tämä tuli esille myös heille teetetyn kyselyn tuloksista. Pyrimme tukemaan nuorten osallisuutta kaikissa työskentelyn vaiheissa. Tämä näkyi esimerkiksi valituissa työskentelymenetelmissä, kuten ideointi-workshopissa

ja pienryhmätyöskentelyssä. Ohjaajien vastuulla oli nuorten motivointi läpi projektin. Projekti ajoittui pitkälle aikavälille, kesto oli noin viisi kuukautta, mikä osaltaan toi haastetta nuorten motivaatioon. Koemme, että nuorten mielipiteet ja näkökulmat saatiin näkyväksi projektimme aikana. Nuorista koottu ryhmä ja sen hyvä dynamiikka vaikutti myös osallisuuden onnistuneeseen toteutumiseen. Nuoret tulivat toimeen keskenään ja ryhmän sisäisissä suhteissa ei ollut juurikaan haasteita. Tapaamisista huokui positiivisuus ja hyväntuulisuus.

Tavoitteena oli järjestää LAN-tapahtuma. Kaikki työskentely tehtiin tapahtumaa varten. Valitettavasti viikkoa ennen suunniteltua ajankohtaa tapahtuma jouduttiin perumaan COVID-19-viruksen vuoksi määrätyn poikkeustilan takia. Tilanne oli kaikille osapuolille harmillinen. Tapahtuman peruuntumisen vuoksi myös opin-
näytetyömme rakenne muuttui. Emme pystyneet arvioimaan suunniteltua LAN-tapahtumaa. Opinnäytetyöprojektimme tuloksena Taipalsaaren kunnan nuorisopalveluilla on kuitenkin käyttövalmis tapahtuma. Taipalsaaren kunnan nuorisopalveluiden ja Trailblazersin yhteistyö jatkuu, ja kun ajankohta on parempi, he voivat toteuttaa suunnitellun tapahtuman kokonaisuudessaan.

Mielestämme opinnäytetyöstä saatujen tulosten perusteella LAN-tapahtumat soveltuvat osaksi nuorisotyötä. Sen myötä mitä olemme oppineet tämän projektin aikana e-urheilun ja LAN-tapahtumien hyödyntämisestä nuorisotyössä, koemme sen olevan suuri mahdollisuus, jota tulisi hyödyntää enemmän. Ylipäänsä erilaisten tapahtumien järjestäminen yhdessä nuorten kanssa on kaikille osapuolille opettavaista. Kun nuorisotyöntekijä on kiinnostunut nuorten kanssa samoista harrastuksista, kuten pelaamisesta, avaa se perinteisen nuorisotyön rinnalle uudenlaisen kentän, jossa työskennellä. Kokemuksemme perusteella e-urheilua ja LAN-tapahtumia ei käytetä nuorisotyössä niin paljon kuin olisi mahdollista. Nuorisotyöntekijä Lampisen mukaan yhteistyö esimerkiksi Trailblazersin kanssa on välttämätön, sillä pienessä kunnassa osaamista ja resursseja ei ole riittävästi. Projektimme myötä Taipalsaaren kunnan nuorisopalvelut ja Trailblazers aloittivat yhteistyön, jonka jatkoa he ovat myös suunnitelleet. Isommissa kunnissa on enemmän resursseja ja osaamista, joka mahdollistaa vastaavien tapahtumien järjestämisen. Opinnäytetyömme toimii esimerkkinä muille pienille kunnille, mitä kaikkea onkaan mahdollista tehdä, kun löytyy oikeat yhteistyökumppanit.

8.2 Eettisyys ja luotettavuus

Opinnäytetyöprosessimme ajan olemme pyrkineet noudattamaan ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettisiä suosituksia ja ohjeita. Ennen opinnäytetyön käytännönsuutta perehdyimme siihen liittyvään teoriaan ja muuhun materiaaliin. Lisäksi haimme tutkimusluvan Taipalsaaren kunnalta, joka mahdollisti toiminnan aloittamisen. Tutustuimme alle 18-vuotiaiden kanssa työskentelyyn liittyviin periaatteisiin. Huomioimme nuorten vanhemmat/hoitajat koko projektin ajan mm. erilaisilla tiedotteilla. Olemme myös ilmoittaneet työssämme opinnäytetyöhön liittyneet rahoitukset ja tuet. Nämä kuitenkin jäivät käyttämättä tapahtuman peruuttamisen myötä.

Pohdimme opinnäytetyön luotettavuutta. Nuorille teetetyn Google Forms -kyselyn linkki lähetettiin yhdelletoista nuorelle, joista kyselyyn vastasi kuusi nuorta. Vaikka saatuja vastauksia oli vain noin puolet nuorten määrästä, yllätyimme silti korkeasta vastausprosentista. Voimme päätellä, että kyselyyn vastanneet nuoret olivat heitä, jotka osallistuivat aktiivisimmin projektiin. Tämän myötä saadut vastaukset kuvaavat parhaiten projektin onnistumista. Vastaukset kuvasivat myös omaa käsitystämme projektin onnistumisesta.

Havaintojen luotettavuudessa merkittävä tekijä on havainnoijan näkökulma asiaan. Jokainen ihminen havainnoi ja kiinnittää huomiota eri asioihin. Vaikka pyrimme havainnoimaan kaiken oleellisen, olisi silti joku muu voinut kiinnittää huomiota eri asioihin. Havaintojen kirjaamisessa on myös omat haasteensa. Olemme tehneet havaintoja viiden kuukauden ajalta ja haastavaksi osoittautuikin kirjattujen havaintojen tulkitseminen ja purkaminen. Havaintojen kirjaamisessa olisi ollut merkityksellistä tehdä perusteellisempaa työtä.

8.3 Jatkotutkimusaiheet

Jatkotutkimus opinnäytetyöllemme voisi olla suunnitellun LAN-tapahtuman toteuttaminen ja sen arviointi. Opinnäytetyömme toteutus jäi kesken, joten siitä olisi mahdollisuus toisen opinnäytetyön jatkaa. Olimme suunnitelleet keräävämmme tapahtuman onnistumisesta tietoa tapahtumassa osallistujilta ja suunnitteluryhmään osallistuneilta nuorilta sekä yhteistyökumppaneilta. Jatkotutkimuksen aiheesta voisi tehdä joko sosiaali- ja terveysalan opiskelija, jolloin näkökulmana

olisi nuorisotyö tai esimerkiksi tradenomiopiskelija, jolloin näkökulma voisi olla tapahtuman järjestäminen.

Lähteet

Aluehallintovirasto 2016. Ajankohtaista. Tiedotteet. Tiedotteet 2016. Nuoret mukaan kehittämään nuorisotyön palveluita – pienet kunnat yhteistyöhön. <https://www.avi.fi/web/avi/-/nuoret-mukaan-kehittamaan-nuorisotyon-palveluita-pienet-kunnat-yhteistyohon-etela-suomi->. Luettu 14.11.2019.

Ammattinetti. Ammattialat. Sosiaalipalvelut. Nuorisotyö. http://www.ammattinetti.fi/ammattialat/detail/12/127_ammattiala. Luettu 14.11.2019.

Carbonie, A., Guo, Z. & Cahalane, M. 2018. Positive Personal Development through eSports. Association for Information Systems. AIS Electronic Library (AISeL). Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS).

Cederlöf, P. 2013. Suomen kuntien nuorisotyön tilanteeseen 2012-2013 Nuorisolain puitteissa. Kuntien nuoristyöstä nuorisolain valossa – tilanne, puitteet ja tulkintoja. OKM Nuorisoyksikölle.

Hipp, T. & Palsanen, K. 2014. Lasten osallistumisen etiikka. Lapset ja nuoret palveluiden kehittäjänä. Lastensuojelun keskusliitto.

Hipp, T., Pollari, K. & Luoma, S. 2018. Nuorten äänen pitää kuulua. Nuorten osallisuus päätöksenteossa. Lastensuojelun Keskusliiton verkkojulkaisuja. Selvitys.

Kaarakainen, M-T. & Saikkonen, L. 2019. Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat. Nuorten teknologian käytötavat ja vapaa-ajan harrasteet. Teoksessa Haikkola, L. & Konttinen, T. (toim.) Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Nuorille virtuaaliset areenat ovat yhtä todellisia tiloja tavata ystäviä kuin fyysiset paikat. 20-23. Helsinki. Nuorisotutkimusseura ry.

Kaikki E-urheilusta 2018. Kraneis, S & Rantala K. Urheilumuseo. Otavan kirjapaino Oy. Keuruu.

Kiilakoski, T., Kinnunen, V. & Djupsund, R. Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura.

Kiilakoski, T. & Taiponen, J. 2011. Osallisuus ja osallistuminen verkkoperustaisessa nuorisotyössä. Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Teoksessa Merkivi, J., Timonen, P. & Tuuttila, L. (toim.) Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus. 75.

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäytä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. TRIM Research Reports 28. University of Tampere.

Kuntaliitto 2017. Opetus ja kulttuuri. Nuorisotyö. Nuorisotyön asema lainsäädännössä. <https://www.kuntaliitto.fi/opetus-ja-kulttuuri/nuorisotyö/nuorisotyön-asema-lainsaadannossa>. Luettu 28.3.2020.

Kuntaliitto 2019a. Opetus ja kulttuuri. Nuorisotyö. <https://www.kuntaliitto.fi/opetus-ja-kulttuuri/nuorisotyö>. Luettu 14.11.2019.

Kuntaliitto 2019b. Tilastot ja julkaisut. Kaupunkien ja kuntien lukumäärät ja väestötiedot. <https://www.kuntaliitto.fi/tilastot-ja-julkaisut/kaupunkien-ja-kuntien-lukumaarat-ja-vaestotiedot>. Luettu 9.4.2020

Lampinen, S. 2019. Haastattelu. Taipalsaaren nuorisotyö.

Mönttinen, P. 2011. Kulttuurinen osallisuus nuorisotyössä. Opinnäytetyö. Kulttuurituotannon koulutusohjelma. Kulttuurituottaja (ylempi AMK). Metropolia ammattikorkeakoulu.

Nuorisolaki 1285/2016, §1-2.

Nuorisotyö Lanittaa 2016. Verke. Helsinki.

Nuorisotyö pelaa 2014. Verke. Verkkotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus.

Opetus- ja kulttuuriministeriö a. Vastuualueet. Nuoriso. Nuorisotyö. <https://minedu.fi/nuorisotyö>. Luettu 14.11.2019.

Opetus- ja kulttuuriministeriö b. Vastuualueet. Nuoriso. Nuorisotyö. Kuntien nuorisotyö. <https://minedu.fi/kuntien-nuorisotyö>. Luettu 14.11.2019.

Patio. Pepa 2015 valtakunnallinen. Pepa 2015 ESAVI. Nuorisotyö. Saatavuus. Nuorisotyön saatavuus. Mitä nuorisotyön palveluja kunnassa on saatavilla? Etelä-Suomen aluehallintavirasto. <https://www.patio.fi/web/pepa-2015-esavi/saatavuus>. Luettu 14.11.2019.

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turun ammattikorkeakoulu.

Suomen nuorisotyön tilastot. Kuntien nuorisotyö. Aluehallintovirasto. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Taipalsaari. <https://nuorisotilastot.fi/#!/fi/kunta/Asukasluku/perus/choice-1/prosentit/whiteblue/Koko%20maa/Taipalsaari/table/suhde///kunta/5B5D2222null/////e30=>. Luettu 15.4.2020.

Taipalsaari a. Kuntatietoa. <https://www.taipalsaari.fi/fi/Kuntatietoa>. Luettu 15.4.2020.

Taipalsaari b. Palvelut. Vapaa-aika. Nuoriso. <https://www.taipalsaari.fi/fi/Palvelut/Vapaa-aika/Nuoriso>. Luettu 14.11.2019.

THL. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. Aiheet. Lapset, nuoret ja perheet. Johtamisen tueksi. Lasten ja nuorten osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuudet. https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/johtamisen_tueksi/lasten_ja_nuorten_vaikuttamismahdollisuudet. Luettu 13.11.2019.

Tilkanen, E-I. 2013. Parasta osallisuutta. Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Trailblazers. Mikä on Trailblazers. <https://trailblazers.gg/mika-on-trailblazers/>. Luettu 1.4.2020.

Unicef. Lapsen oikeuksien sopimus. Mikä on lasten oikeuksien sopimus. <https://www.unicef.fi/lapsen-oikeudet/mika-on-lapsen-oikeuksien-sopimus/>. Luettu 28.3.2020.

Verne. Liikenteen tutkimuskeskus. Kysely- ja haastattelumenetelmät. Tampereen yliopisto. <https://www.tut.fi/verne/tutkimusmenetelmat/kysely-ja-haastattelumenetelmat/>. Luettu 18.11.2019

Suunnitteluryhmälle

Kysely DreamLans Taipalsaari-tapahtuman ideoinnin ja suunnittelun onnistumisesta.

☐☐☐

Koitko että ideoitasi kuultiin projektin alkuvaiheessa? *

Esim. post-it lapputyöskentelyssä esille tuodut ideat

☐ Kyllä

☐ Ei

Ajatuksia ideoinnista

Pitkä vastausteksti

☐☐☐

Koitko tapaamiskerrat hyödyllisiksi ja tarpeellisiksi tapahtuman suunnittelun kannalta? *

Tapaamiskerrat Helmessä ja LUTilla

☐ Kyllä

☐ Ei

Ajatuksia tapaamiskerroista

Pitkä vastausteksti

Millaiseksi koit yhteistyön Trailblazerin ja LUTin opiskelijoiden kanssa?

Pitkä vastausteksti



Millaiseksi koit saamasi vastuun määrän? *

Tapahtuman ideoinnissa, suunnittelussa ja toteuttamisessa vastuun määräsi. 1= Ei vastuuta, 3= Sopivasti vastuuta, 5= Liikaa vastuuta

	1	2	3	4	5	
Ei vastuuta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Liikaa vastuuta

Oliko tapahtuman suunnittelussa sopivasti työtä? *

Tapahtuman rakentaminen koululle ja sen purkaminen. 1= Ei työtä, 3= Sopivasti työtä, 5= Liikaa työtä

	1	2	3	4	5	
Ei työtä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Liikaa työtä



Oletko oppinut uutta? *

Esim. tapahtuman järjestämisestä, e-urheilusta yms.

- ☐ Kyllä
- ☐ Ei

Jos vastasit "Kyllä", niin mitä?

Pitkä vastausteksti

Koetko olleesi osa suunnitteluryhmää? *

- ☐ Kyllä
- ☐ Ei



Toivotko että suunniteltu tapahtuma järjestetään myöhemmin? *

☐ Kyllä

☐ Ei

Osallistuisitko jatkossa vastaaviin projekteihin? *

☐ Kyllä

☐ Ei

Sähköpostihaastattelut yhteistyökumppaneille

Nuorisotyöntekijä Lampisen sähköpostihaastattelu

- Miten LAN tapahtuma mielestäsi soveltuu osaksi nuorisotyötä?
- Miten nuorten osallistaminen ideointiin ja suunnitteluun onnistui?
- Onko suunniteltu tapahtuma toteuttamiskelpoinen?
- Haluaisitko yhteistyön Trailblazerin ja LUT-yliopiston kanssa jatkuvan?

Trailblazerin edustaja ja tutkijatohtori Salmelan sähköpostihaastattelu

- Miten nuorten osallistaminen ideointiin ja suunnitteluun onnistui?
- Miten LAN tapahtumat mielestäsi soveltuvat osaksi 13-15 vuotiaiden kanssa työskentelyä?
- Onko suunniteltu tapahtuma toteuttamiskelpoinen?
- Haluaisitko yhteistyön Taipalsaaren kunnan nuorisotyön kanssa jatkuvan?



Sosiaali- ja terveysala

Saatekirje

Olemme Saimaan ammattikorkeakoulun sosiaali- ja terveysalan sosionomiopiskelijoita. Nuorisotyö ja tapahtuman suunnittelu, sekä toteuttaminen kiinnostavat meitä. Teemme opinnäytetyömme Taipalsaaren nuorisotyölle.

Opinnäytetyö – kehittämishanke

Opinnäytetyöllämme haluamme kehittää Taipalsaaren nuorisotyötä. Taipalsaaren nuorisotyöntekijältä saimme tietää, että LAN-tapahtuma olisi nuorilla toiveissa.

Opinnäytetyömme tarkoituksena on tapahtuman suunnittelu, organisointi ja järjestäminen. Merkityksellisenä osana opinnäytetyömme kannalta on toteuttaa kaikki edellä mainittu nuoria osallistaen. Nuorien osallistamisella tarkoitetaan heidän mukaansa ottamista vaikuttavaksi osaksi projektia.

Opinnäytetyössämme kokoamme tietoa osallisuudesta, osallistamisesta, nuorisotyöstä, LAN-tapahtumista ja niiden järjestämisestä sekä pienen kunnan mahdollisuuksista. Keräämme nuorisotiimin suunnittelemaan ja järjestämään LAN-tapahtuman Taipalsaarella ohjauksessamme. Järjestämme LAN-tapahtuman nuorten ja eri yhteistyökumppaneiden kanssa. Keräämme tietoa nuorilta ja yhteistyökumppaneilta koko prosessin ajan sen onnistumisesta. Sovellamme saatua tietoa nuorisotyön näkökulmasta.

Tiimin nuoret ovat vapaaehtoisesti mukana tapahtuman suunnittelussa ja toteutuksessa. Käytännössä tämä tarkoittaa nuorisotalo Helmessä kokoontumisia 3-4 kertaa ennen joulua ja vuoden 2020 alusta kuukausittain tarpeen mukaan. LAN-tapahtuma järjestetään viikon 12 viikonloppuna vuonna 2020. Tapahtuma on suunniteltu järjestettäväksi Taipalsaarella Saimaanharjun yhtenäiskoululla.

Voitte kysyä meiltä tai nuorisotyöntekijä Saara Lampiselta lisätietoja projektistamme.

Ystävällisin terveisin,

Janette Eronen ja Karita Nakari

Nuoren huoltajat - hankehakemussuostumuslomake

NUOREN HUOLTAJAT

Nuorene on ilmoittanut halukkuutensa osallistua maaliskuussa 2020 järjestettävän pelitapahtuman suunnitteluun. Pelitapahtuman suunnittelu, toteutus ja arviointi linkittyy vahvasti Saimian sosionomiopiskelijoiden opinnäytetyöhön ja yhteistyöhön Taipalsaaren kunnan nuorisopalveluiden sekä eSport toimijoiden kanssa.

Tapahtuman toteuttamiseen on tarkoitus hakea ulkopuolista hankerahoitusta Länsi-Saimaan Leaderiltä (Kipinä-raha) sekä Nuorten Akatemialta (Mahis-raha). Näihin hankerahoitushakemuksiin tulisi kirjata myös suunnitteluryhmän osallistujien yhteystietoja.

Lisätietoja hankerahoituksista:

www.leaderlansisaimaa.fi/kipinarahat

www.mahis.info/mahis-tuki/

Alla olevalla lomakkeella annatte suostumuksen liittää hakemukseen nuorene nimen, asuinpaikkakunnan sekä syntymävuoden.

Lisätietoja:

Saara Lampinen, nuorisotyöntekijä

saara.lampinen@taipalsaari.fi

p. 0406685587

Nuoren nimi

Osoite

Syntymäaika

- ☐ Kyllä nuori saa osallistua hankerahoituksen hakemiseen ja olla mukana suunnitteluryhmässä
- ☐ Ei nuori ei saa osallistua hankerahoituksen hakemiseen mutta saa olla mukana suunnitteluryhmässä
- ☐ Ei nuori ei saa osallistua hankerahoituksen hakemiseen eikä saa olla mukana suunnitteluryhmässä

Aika ja Paikka

Huoltajan allekirjoitus, nimenselvennys ja
puhelinnumero

Retkilupa

10.12.2019

TERVEHDYS KOTIIN!

Ensi kevään pelitapahtuman suunnitteluryhmä on kutsuttu **tiistaina 17.12.2019 klo 16-19** Lappeenrannan-Lahden teknilliselle yliopistolle (LUT) tapaamaan opiskelijoita, jotka ovat mukana järjestämässä pelitapahtumaa. Nuoret suunnittelevat yhdessä yliopisto-opiskelijoiden kanssa tapahtumaa sekä pääsevät tapaamisen lopuksi testaamaan LUT:in eSports Loungea eli pelaamaan. Menemme yliopistolle yhteiskuljetuksella ja tarvitsemme huoltajalta luvan kuljetukseen sekä vierailukäynnille.

Lähtö ti 17.12.2019 klo 15.30 Kirjaston parkkipaikalta

Paluu n. klo 19.30 samaan paikkaan.

Lisätietoja:

Saara Lampinen, nuorisotyöntekijä

saara.lampinen@taipalsaari.fi

p. 040 6685587

Nuoren nimi

☐

Kyllä, nuori saa osallistua vierailukäynnille ja kulkea yhteiskuljetuksella

☐

Ei, nuori ei saa osallistua vierailukäynnille eikä kulkea yhteiskuljetuksella

Aika ja paikka

Huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys

Tapahtuman ilmoittautumislomake

TAIPALSAARI DREAMLANS

PALAUTA TÄMÄ SIVU TÄYTETTYNÄ OHJAAJALLE VIIMEISTÄÄN

MENNESSÄ

Nuorella on suostumukseni osallistua Taipalsaaren kunnan nuorisopalveluiden, nuorten sekä yhteistyökumppaneiden järjestämään pelitapahtumaan Saimaanharjun yhtenäiskoululla 20.-21.3.2020. Pelitapahtuma alkaa pe 20.3. klo 18.00 ja kestää yön yli la 21.3. klo 22.00 saakka.

Yhtenäiskoulun ovet ovat kiinni pe klo 21.00 – la klo 07.00, jolloin nuoret eivät saa liikkua ulkona. Tapahtumassa on koko ajan töissä vähintään yksi kunnan nuorisotyöntekijä, joka valvoo yhdessä tapahtumaa järjestävien aikuisten kanssa nuorten pelaamista ja olemista koko tapahtuman ajan. Tapahtuman aikana on mahdollista myös nukkua. Kaikki päihteet ja energijuomat ovat tapahtumassa kiellettyjä.

Pelitapahtumassa nuoret voivat pelata pelejä omalla tietokoneellaan tai konsolillaan. Tapahtumassa järjestetään turnauksia, joista on mahdollista voittaa palkintoja. Ikärajasuosituksien mukaan emme voi antaa nuorten pelata edes valvotuissa olosuhteissa K18-pelejä.

Nuoren nimi _____

Syntymäaika _____

Nuoren puhelinnumero _____

Allergiat/sairaudet _____

Olen tietoinen nuoreni pelaamien pelien sisällöstä sekä ikärajasuosituksista. Nuoreni saa suostumuksellani pelata valvotusti itse asentamiaan K16-pelejä harkintansa mukaan kyllä: ☐ ei: ☐

Kirjaa tähän pelit, joita nuori pelaa tapahtumassa.

Huoltajan nimi _____

Puhelinnumero, josta tavoittaa tapahtuman aikana _____

Huoltajan allekirjoitus _____

Muuta huomioitavaa

LÄNSI-SAIMAAN SANOMAT / TORSTAINA 27.2.2020

4/ Nyt & tässä



Sosionomipiskelijät Janette Eronen (vas.) ja Karita Nakari auttavat lanien järjestelyissä taipalsaarelaisia nuoria. "Haluamme viestittää vanhemmille, että olemme järjestämässä nuorille turvallista ja järkevää tekemistä", Nakari sanoo. E-urheilu kiinnostaa ylipäätään istuvia Arttu Kontusta (vas.), Jere Leinosta ja Tico Tirrosta.

Päämäärätietoinen pelaaminen käy urheilusta

E-urheilu: Taipalsaarella järjestettävään lanitapahtumaan toivotaan mukaan myös nuorten vanhempia.

TAIPALSAARI
Taimi Haimila

Nuorisotalo Helmessä tunnelma on innostunut. Muutaman viikon kuluessa Saimaanhajulla järjestetään elektronisen urheilun eli e-urheilun tapahtuma, joka on suurempi kuin koskaan aiemmin Taipalsaarella. Niin sanottuilla lanella kokoontuu pelaamaan yhdessä videopeläjiä.

Lanaja on järjestämässä kymmenkunta taipalsaarelaista nuorta, heidän joukossaan 14-vuotiaat Jere Leinonen ja Tico Tirro.

– Siellä tulee olemaan noin 50 pelipaikkaa, Leinonen kertoo.

LANIEN järjestämisestä ja e-urheilusta kävivät nuorisotalolla viime viikolla kertomassa Trailblazersin

tapahtumatuottaja Erno Salmela sekä Trailblazersin osustuksen toimitusjohtaja Toni Redsven.

Trailblazers on Etelä-Karjalassa toimiva e-urheilun organisaatio. Helmessä tilaisuus oli tarkoitettu ennen kaikkea nuorten vanhemmille, mutta heitä ei nuorisotalolla juuri näkynyt.

– Harvintaahan se. Vanhemmat olisivat saaneet tietoa siitä, ettei kyse ole vain kilpailemisesta, vaan myös tapahtumien järjestämisestä, Salmela toteaa.

Hän haluaisi laimentaa ennakkosenteitä, joita e-urheilua kohtaan on. Ensimmäinen kyse on Salmelan mukaan todella urheilusta.

– Kun se on päämäärätietoisuutta ja siihen liittyy halu voittaa, se on urheilua. Parhaat pelaajat ovat kovakun-

toisia ja syövät ja nukkuvat hyvin. Se, että valloittaisiin kaikki yöt, ei pidä paikkaansa, Salmela toteaa.

TONI Redsven painotti yhteisöllisyyttä, joka e-urheilun liittyy.

– Moni on tullut puhumaan tärkeistä asioistaan minulle. Meillä kaikki otetaan mukaan, ja pidetään huolta linjasta siitä, ettei ketään syrjitä, Redsven kertoo.

Trailblazers pyrkii ehkäisemään syrjäytymistä, ja nuorien ottaminen mukaan tapahtumien järjestäjiksi on siihen hyvä keino.

– Se voi olla vaikkapa pöytien roudaamista tai selostamista. Siinä tajuaa, että hetken, minustahan on valkka mihin, Salmela toteaa.

Pidemmillä tähtäimellä tavoitteena on myös kannustaa yrittäjyyteen.



Erno Salmela (vas.) ja Toni Redsven Trailblazersista kertovat e-urheilusta nuorisotalolla viime viikolla.

– Tämä ala mahdollistaa kaikenlaisia. Ei tarvita vain pelaajia, vaan myös ihmisiä, jotka vastaavat esimerkiksi markkinoinnista ja videotuotannosta.

– Moni on nostettu tämän kautta työelämään, Redsven komppaa.

E-urheilu voi tuottaa osajaa myös muille aloille. Markkinointitaitoja ja tieto-

teknistä osaamista tarvitaan e-urheilun ulkopuolellakin.

MAALISKUUN 20. – 21. päivänä Taipalsaarella järjestettävillä lanella kilpaillaan peleissä nimeltään Counter-Strike, Overwatch ja Pro Piikki. Kilpailualueen lisäksi Saimaanhajun yhteiskoulun liikuntasalissa on myös alue yksilölle, jos-

sa voi pelata mitä tahansa konsolipeleistä pingikseen ja lautapeleihin.

Trailblazers sekä joukko LAB-ammattikorkeakoulun ja LUT-yliopiston opiskelijoita ovat mukana järjestämässä lanaja.

– Emme syksyllä ajatelleet, että saadaan näin isot lanit, Taipalsaaren kunnan nuorisotyöntekijä Saara Lampinen toteaa ja kiittelee ulkopuolisia apujoukkoja.

Trailblazersin Erno Salmela toivoo, että vanhemmat saavat katsoa, mitä nuoret puuhaavat.

– Vanhempia on ollut joskus mukana paljonkin, eivätkä he ole maltaneet pysyä poissa vanhojen konsolien ääreltä. Siinä pääsee vertaamaan muistoa. Yritämme nytkin saada mukaan ensimmäisen videopelin, Pongin, vuodelta 1972.

Diplomi nuorille



DIPLOMI

.....

On osallistunut
TAIPALSAARI DreamLans
-tapahtuman ideointiin
suunnitteluun ja
järjestämiseen

Diplomin myöntää:
Saara Lampinen
Taipalsaaren kunnan
nuorisotyöntekijä
21.3.2020